resident evil ARCHIVES™ El origen del horror ahora en Wii

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo®

New Super Mario Bros. Wii

MÁS DE 60 TÍTULOS

Los mejores juegos para Wii, Nintendo DS y descargas en el reporte completo de la Electronic Entertainment Expo

Además: El Control de los Profesionales · ¿Qué hay dentro de...? · CN Profile

0 10722 24273 2 08

Precio $27.00 M.N. | Año 18 No.8 260809

Disney
XD
SM
Disney
AARON STONE
LUNES A VIERNES A LAS 20 HRS.
DisneyXD.com.mx
© DISNEY

SUMARIO

4 Dr. Mario
8 Extra
10 Top 10
12 LogNin
16 Consola Virtual
18 Los Retos
20 NintendoWare
74 ¿Qué hay dentro de...?
79 El Control de los Profesionales
82 SOS
86 Uno con el Control
88 CN Profile
89 Cementerio de Videojuegos
96 Última Página

SUSCRÍBETE LLAMANDO
Del DF: 5366 0600
Sin costo desde el Interior de la república:
01 800 849 9970
Suscríbete on-line
www.tususcripcion.com

MÁS DE 60 TÍTULOS 24
Reporte completo de la Electronic Entertainment Expo 2009

ESTE MES REVISAMOS

Magician's Quest Mysterious Times 72
The Conduit 76
Resident Evil: Archives 92

¿Qué hay dentro de...?

En esta ocasión te tenemos un sabroso tema que te dejará con muy buen sabor de boca. La comida siempre ha sido una de las principales preocupaciones del ser humano, y en los videojuegos esto no es diferente. Entérate quiénes son los personajes más tragones y en qué juegos la comida es una parte importante para poder seguir la aventura. Prepárate un buen sándwich, porque esto está genial.

El Control de los Profesionales

El final de un videojuego no siempre quiere decir que todo terminó; hay veces en las que tendrás que volver a empezar para descubrir nuevas cosas y conseguir elementos que te hicieron falta. Si eres de los jugadores que no se contentan con solamente llegar al final y ya, no te vayas a perder este artículo. Se vale leerlo dos veces.

CLUB NINTENDO
Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel.: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR EJECUTIVO
Paco Cuevas Almazán

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Javier Fernández

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Marvin Rodríguez

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Miguel Ángel Armendáriz

PROYECTOS DIGITALES

COORDINADOR
Francisco Miranda

DIRECTOR GENERAL INTERNACIONAL / VICEPRESIDENTE
Rodrigo Sepúlveda Edwards

DIRECTOR DE UNIDAD DE NEGOCIO
Gonzalo Solórzano

DIRECTOR GENERAL MÉXICO
José Carlos de Mier

VENTAS DE PUBLICIDAD

DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD
María Esther Flores Luna
Enrique Matarredona
Héctor Lebrija Guiot

DIRECTOR DE MARCAS
Ernesto Sánchez Castañeda

COORDINADOR DE VENTAS
Jorge Esperon Alcocer

GERENTE DE VENTAS
Alejandro Garza Barrón

EJECUTIVO DE VENTAS
Rubén Sánchez

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

MARKETING Y PUBLICIDAD

DIRECTORA DE MARKETING
Bertha Garabana Torres

CIRCULACIÓN

DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morett

COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas

COORDINADOR EDITORIAL TELEVISA INTERACTIVO
Mauricio Luna Flores

ESPACIOS CREATIVOS

DIRECTOR
Luis Hernández Martínez

EDITORIAL Televisa

TELEVISA PUBLISHING & INTERACTIVE MEDIA

CEO
Eduardo Michelsen

EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Rodrigo Sepúlveda

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

VICEPRESIDENTE COMERCIAL MÉXICO
Ricardo López Iñiguez

ivm Instituto Verificador de Medios
Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 18 N° 8. Fecha de publicación: Agosto 2009. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244400-102, de fecha 08 de mayo de 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel. (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-6985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© **CLUB NINTENDO.** Nintendo of America Inc.
Trademark and copyright 2009. Nintendo. All Rights Reserved.
Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2009.

ISSN 1665-7888

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5366-0600 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com

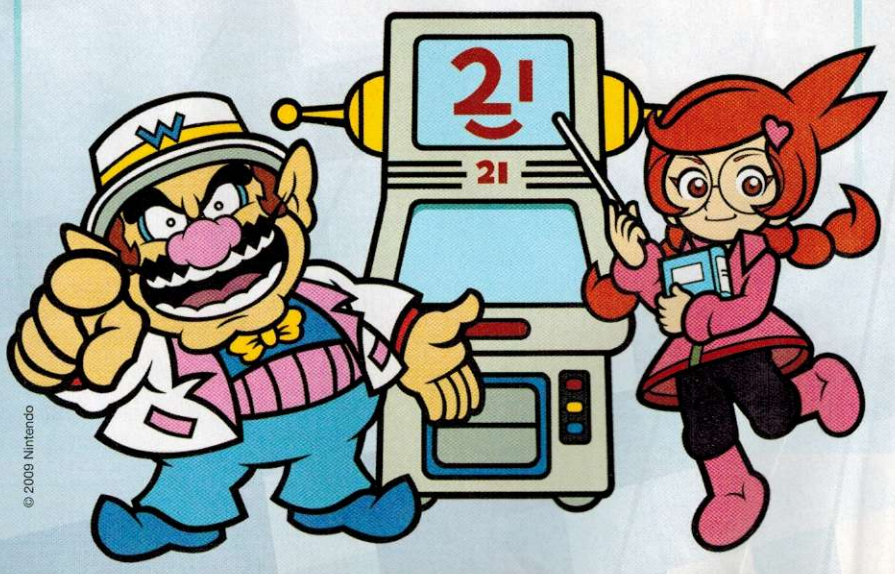
EDITORIAL

AÑO XVIII No. 8 AGOSTO 2009

La *Electronic Entertainment Expo* surgió hace 14 años, cuando los involucrados en el mundo de los videojuegos se dieron cuenta de que el *Consumers Electronic Show* no era espacio suficiente para una industria tan creciente como lo es ésta. Durante años se han visto modificaciones en el evento que originalmente se concibió como exposición exclusiva para prensa y compañías tanto desarrolladoras como punto de compra, pero hace un par de años la E3 comenzó a tomar un giro diferente, dejó el glamour de lado y lo que antes era espectáculo, luces y diversión, se tornó frío y limitado. No sólo por los pocos y pequeños *booths* de las compañías (cuando antes eran abundantes y enormes), sino por la falta de juegos o títulos "bomba" que, al final del día, eran las sorpresas que nosotros como prensa -o espectadores en general- ansiábamos escuchar. ¿A poco no recuerdas cómo gritamos con el anuncio de **The Legend of Zelda: Twilight Princess** o **Super Smash Bros. Brawl**... y recientemente, **Metroid Other M**?

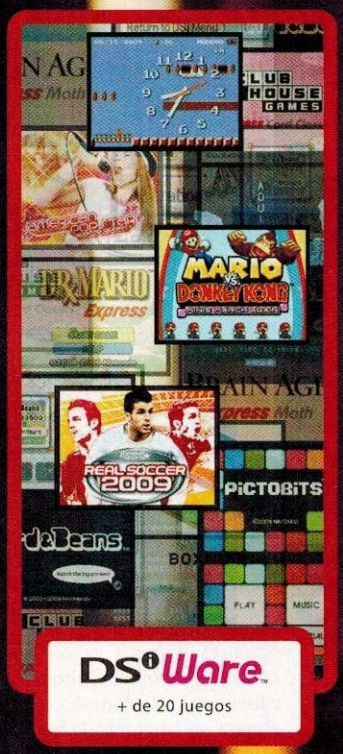
La popularidad del magno *show* bajó tanto que en este último, los organizadores decidieron retomar el camino que los convirtió en el mejor evento de videojuegos del mundo, consiguiendo que muchas compañías volvieran a presentar sus mejores proyectos, pero aún falta bastante para devolverle la corona al "magno" evento. Sin embargo, nos dio muchísimo gusto que Nintendo y los demás licenciatarios tuvieran cartas importantes para este 2009, dejándonos en espera de sus historias que tanto darán para hablar en Club Nintendo. Es por ello que en este número te traemos el reporte completo del E3, los mejores juegos presentados en el evento durante los dos días de exhibición para que vayas metiéndole monedas a tu alcancía, porque a partir de este mes comienza el desfile de juegos.

Además, checa nuestras reseñas de **Resident Evil Archives**, **Magician Quest** y **The Conduit**, este último uno de los más prometedores del año y que estrena poderoso *engine* (Quantum), capaz de expandir las capacidades gráficas del Wii como ningún otro título había logrado (incluyendo **Super Mario Galaxy**), de tal forma que marcará, junto con Wii MotionPlus, la tendencia al cómo se verán y jugarán los títulos de Nintendo en el futuro cercano. Sin más preámbulos, demos inicio a nuestro reporte especial de la E3. ¡Comencemos!



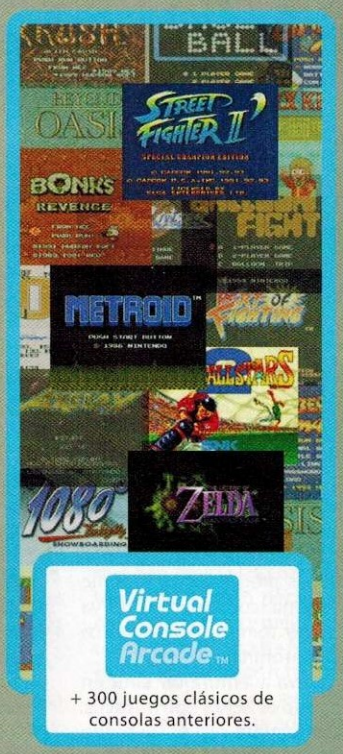
© 2009 Nintendo

¡Ahora descargar juegos es más fácil!

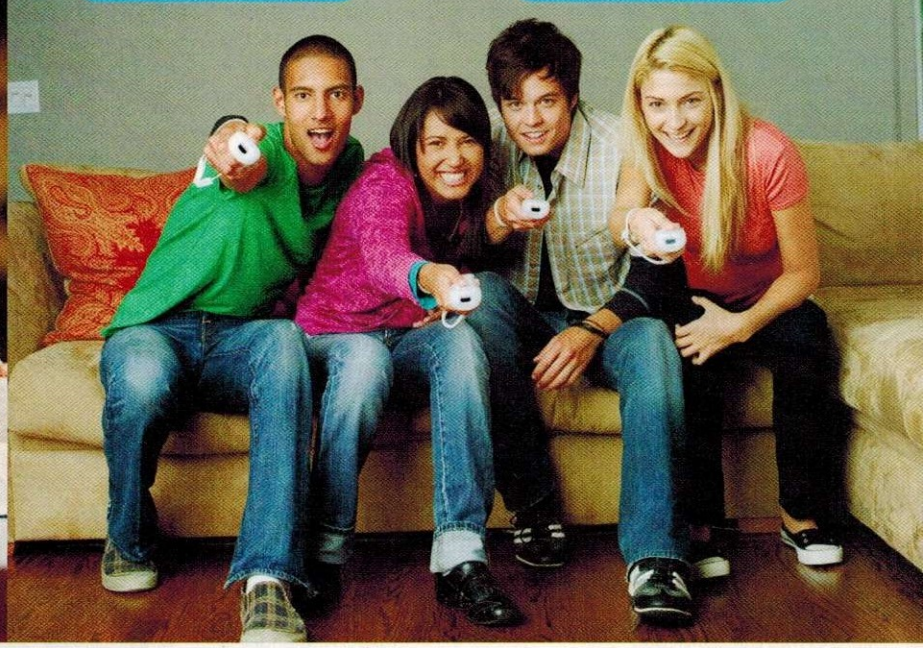


DSiWare™
+ de 20 juegos

Wii Ware™
+ 90 juegos



Virtual Console Arcade™
+ 300 juegos clásicos de consolas anteriores.



¡Canjea tus puntos descargando los juegos que más te gusten!

Adquiere tu Tarjeta de Puntos Nintendo próximamente en tus tiendas favoritas.

Nintendo

TM y © son propiedad de sus respectivos dueños. Las propiedades de Nintendo son marcas registradas de Nintendo. © 2009 Nintendo.

Se requiere de una conexión al internet de banda ancha para acceder al Wii Shop Channel y al Nintendo DSi Shop. Debes canjear todos los puntos de tu Tarjeta de Puntos Nintendo en una sola vez. No puedes dividirlos entre el Wii Shop Channel o el Nintendo DSi Shop. En este momento solamente los siguientes países participan en la promo de la Tarjeta de Puntos Nintendo: Brazil, Chile, Colombia, Costa Rica, Ecuador, Guatemala, Honduras, México, Nicaragua, Panamá, Paraguay, Perú, Uruguay, Venezuela.

DR. MARIO

¡Qué tal, Doctor **Mario** y amigos de Club Nintendo! ¿Cómo está todo en el reino hongo? Me imagino que **Bowser** está tramando algo. ¿Cómo va tu relación con **Pauline**? No te descuides porque en una de esas te la quitan. Bien, vamos al grano. Te escribo porque tengo unas preguntas que no me dejan dormir, con decirte que ya hasta debo tomar medicamentos contra el insomnio.

1.- La nueva aventura de **Link** en **The Legend of Zelda Spirit Tracks**, ¿será compatible con el Nintendo DS? Porque hace unos meses conseguí el juego **The Legend of Zelda Phantom Hourglass** y la verdad me encantó.

2.- ¿Aparecerá un juego de **Mega Man** para Wii que no sea por parte de Wii Ware?

3.- ¿Saldrá otro juego de **Naruto** para Nintendo DS al estilo de pelea como **Naruto Ninja Destiny**? Ya que soy gran fan de este anime.

Alejandró Valdovinos
Via correo electrónico

Estás en lo correcto, **Bowser** se prepara para una de sus grandes aventuras en conjunto con nosotros para el próximo juego **Mario & Luigi** (NDS), mismo que te recomiendo desde ahorita porque supera por bastante a los anteriores. ¿**Pauline**? Pura amistad y buen humor, pero eso sí, la cuidaré para que **Bowser** no piense en raptarla porque ya con una princesa en peligro es más que suficiente.

TLOZ: Spirt Tracks es totalmente compatible con el Nintendo DS tradicional o Lite, sólo que si cuentas con el DSi, podrás hacer uso de la cámara en ciertos puntos del juego. Y si te gustó **Phantom Hourglass**, quedarás maravillado con esta nueva aventura, dalo por hecho. Cambiando a **Mega Man**, creéme que en lo particular me encantaría una edición diseñada totalmente para que aproveche los controles y calidad de imagen, quizá incluso algo en *sidescroll* como en **Wario Land Shake It**, pero con el reto único y variedad de villanos que tiene el héroe robótico; ojalá los desarrolladores pronto nos sorprendan (crucemos los dedos).

Para regocijo de todos los fans de Naruto, ya está disponible **Naruto Shippuden Ninja Council 4**, ¡así es!, por fin algo referente a **Shippuden** en el Nintendo DS. Allí encontrarás jutsus completamente nuevos, 17 personajes para seleccionar y, por supuesto, un modo de combate para hasta cuatro jugadores simultáneos aprovechando la conexión local del DS. Honestamente, es uno de los mejores títulos de **Naruto** para cualquier sistema portátil.

¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Cómo anda todo por el reino champiñón? ¿Cansado de las peleas en **Super Smash Bros.** o de estar en tu *Go-Kart*? Bueno, espero que me des la respuesta a las siguientes preguntas:

1.- ¿Crees que Nintendo haga un **Mario Kart** para el DSi utilizando los nuevos recursos?

2.- ¿Cuál es la distancia máxima que puede estar el Wii del módem de Internet? Ya que hay veces en las que la conexion es muy buena, pero a veces cambia a ser media.

3.- ¿El juego **Wii Fit** con todo y su tabla se mantendrá en su precio actual o subirá más adelante?

4.-¿Es legal conseguir Puntos Wii en la página PrizeRebel?

Mabel Hernández G
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Maribel! Si de algo no me he de aburrir o cansar es de competir en alguno de los juegos de Nintendo y menos de **Smash Bros.** o **Mario Kart**, son de mis preferidos. Y ya que hablamos de **Mario Kart**, aún es muy pronto para especular sobre una nueva entrega en el DS (incluyendo el NDSi), pues de tener noticias se hubieran confirmado o comentado durante el E3, así que tendremos que esperar un poco más.

La distancia máxima la dicta tu módem, dependiendo su rango de alcance y si tienes o no un amplificador de señal inalámbrica. Para que tengas una mejor señal, te recomiendo que pongas tu módem cerca y sin que haya algo que la obstaculice (un muro, muebles), la señal (2.4 Ghz) de algún teléfono inalámbrico local, y en sí, procura no rodearlo de objetos metálicos. En cuanto a Wii Fit, no sabemos si subirá, se mantendrá o bajará de precio porque ello depende de las tiendas que lo distribuyan y vendan, pudiendo variar de un establecimiento (o estado) a otro. Mejor pregúntale al vendedor que más confianza le tengas y es probable que te dé la información más precisa en costos a corto plazo.

Técnicamente no es ilegal obtenerlos bajo los términos que menciona la página, pues es "un sistema de recompensas"; pero hay que destacar que la fiabilidad de muchos sitios de Internet no son de lo mejor y más vale no dejarse llevar por promesas espectaculares que luego no resulten en tu país y que a la mera hora sólo llenen tu bandeja de *spam* (y no precisamente me refiero al jamón enlatado). Así que no te confíes y mejor consíguelos del modo tradicional, dentro del Canal de Tienda del Wii.

Los combates son más intensos cuando compiten cuatro guerreros simultáneamente, aplicando poderes especiales característicos de la serie. También hay una versión para Wii que ningún fan se puede perder.

¡Hola, **Dr. Mario**! No me había perdido ni una sola revista de Club Nintendo desde el 2001, pero en 2007 dejé de leerlos y ahora en su Año 18, No. 6, los vuelvo a ver. ¡Qué alegría que no han cambiado! Bueno, les mando este correo electrónico (el cual ojalá respondan) para decirles que en esta edición (la portada es **Need For Speed Nitro**) le faltaron páginas. Mi numero de páginas solamente es de 80 y originalmente es de 96. Además la sección "Ojo del Cuervo" venía en la página 88 y la "Última Página" es la 80. No sé si es un error o es que redujeron su número, pero la verdad jamas habia visto un error tan grave de su parte. Ojalá puedan repararlo y a mí no me molesta, pero como su revista es la mejor de Latinoamérica, no me gustaria que los dejaran abajo por causa de estos simples errores. También tengo un par de preguntas:

1.- ¿Qué pasó con la sección Centro de Entrenamiento?

2.- ¿Habrá modo multijugador en la versión **Metroid Prime Trilogy**? De ser posible, ¿soportará Wi-Fi Connection de Nintendo?

Carlos Romero
Tabasco, México

Mi estimado Charly. Esas páginas se las comió **Yoshi**. No, la verdad es que por cuestiones ajenas a nosotros tuvimos que reducir un pliego (16 páginas) de la revista y por error humano, se nos fue el archivo

del sumario tal y como era originalmente (sin cambios). De antemano les ofrecemos una gran disculpa, de hecho, los artículos faltantes de junio, los incluímos en la edición de julio para que no pierdas detalle de los interesantes temas de la revista. En adelante, estaremos vigilando con lupa cada detalle para evitar errores de ese tipo.

Centro de Entrenamiento fue una sección que se dejó de publicar desde hace mucho tiempo, porque no había muchos temas que marcaran una diferencia real para los entrenadores de **Pokémon**, pero no se ha ido del todo, pues si más adelante hay nuevos trucos o comentarios interesantes, ten por seguro que se publicarán allí. Por otro lado, para **Metroid Prime Trilogy** no se ha comentado si tendrá modo *multiplayer* y mucho menos si compartirá capacidades Wi-Fi, pero si tomamos en cuenta que **MP2: Echoes** sí tenía soporte *multiplayer*, es probable que –por lo menos- lo respeten en la trilogía de Wii y si tenemos suerte, quizá le pongan el toque final con batallas Wi-Fi, pero repito, aún es muy pronto para saberlo. No obstante, vaya que sería un extraordinario complemento que así fuera. Mantente pendiente de nuestras próximas noticias en cualquiera de los medios de comunicación de Club Nintendo (foros, página, etc.).

¡Hola, **Dr. Mario**! Es la primera vez que les escribo, así que por favor contéstenme estas preguntas:

1.- Leí en una revista (no recuerdo cuándo ni qué publicación era) que sacarán un nuevo juego de the **The Legend of Zelda**. De ser así, ¿cuándo? y ¿cómo se llamaría?

2.- En muchas tiendas vi que ya tienen el **Guitar Hero Metallica** (pero el puro juego y no la banda completa). Mi pregunta es: ¿venden la banda completa como lo hicieron con **Guitar Hero World Tour**?, o sólo será el puro juego para Wii. De ser así, ¿dónde lo venden? Soy fan de Metallica y quiero comprar la banda completa.

3.- ¿Algún día sacarán un juego de **Star Fox** para Wii?

4.- ¿Qué tanto tiene el Nintendo DSi? Es que un amigo me ha contado maravillas de él.

Daniel Alberto González
Vía correo electrónico

Hay dos próximos títulos de **The Legend of Zelda**, uno es **Spirt Tracks**, diseñado para Nintendo DS y donde ahora tu medio de transporte será una locomotora. El segundo fue comentado brevemente por Shigeru Miyamoto en el pasado E3, pero desafortunadamente no hay nombre oficial del proyecto ni imágenes del juego, únicamente se ha dicho que tratará de un **Link** mucho más maduro y diseñado desde cero pensando en el potencial del Wii. ¿Fechas? ¿trama? No lo sabemos, pero confiamos en que superará drásticamente a **Twilight Princess**.

Hasta donde hemos visto (y sabemos), Activision no sacó un *pack* de banda completa para **Guitar Hero Metallica**, sólo está el juego en su forma independiente… lástima porque si hasta Aerosmith tuvo su guitarra especial, lo mismo hubieran hecho con la banda de Hetfield. Incluso hasta los Beatles tendrán sus propios instrumentos. Bueno, lo importante es que **GH Metallica** les quedó genial y vale la pena seas o no fan de ellos.

Aquí en la redacción uno de nuestros juegos favoritos a ser presentados en el E3 era **Star Fox**, pero no se nos hizo. Si recuerdas, la última entrega desarrollada por Namco fue impresionante tanto en gameplay como en gráficos y sonido, así que ya no aguantamos las ganas de ver otra de las historias de **Fox McCloud**, por supuesto, desarrollado completamente sobre naves y no a pie. Esperemos que Nintendo pronto nos dé noticias de esta franquicia o de **F-Zero**, otro título al que también ya se le extraña. Por último, el Nintendo DSi brilla por su pantalla de mayor tamaño y nitidez, dos cámaras (interior y exterior), browser de Internet integrado y un diseño ligeramente mejorado, lo que lo convierte en un objeto de deseo entre los fans, además que ya incluye una ranura para tarjetas SD y la capacidad para descargar juegos y aplicaciones de la tienda *online* de Nintendo; genial, ¿no?

¡Qué tal, **Dr. Mario**! Le mando un saludo a todos los lectores y publicadores de esta gran revista, tengo unas preguntillas que me tienen algo inquieto y sé que sólo tú podrás darme una cura (o respuesta). Bien, estas son mis dudas:

1.- ¿Es cierto que próximamente habra un **Assassin's Creed 2**? De ser así, ¿saldrá para alguna consola de Nintendo?

2.- ¿Por qué muchos títulos buenos no salen en el Wii y sólo en el Nintendo DS? Por ejemplo, hubiera sido genial un **Call of Duty 4** para Wii y con Wi-Fi.

3.- ¿Es cierto que próximamente estará listo el juego **Marvel Ultimate Alliance 2**? ¿Cuándo y para qué consola?

4.- ¿Es verdad que habrá un **Red Steel 2**? ¿Para cuándo?

5.- ¿Ya no sacarán la sección de Mariados? Ya que lleva mucho tiempo sin que la publiquen.

6.- ¿Son ciertos los rumores (de Internet) de que habrá un canal de Wii y Nintendo DS en el cual se reproducirán videos?

StarKiller
Vía correo electrónico

Qué tal, joven aprendiz de **Darth Vader**, ¿qué dice la fuerza? Lo de **Assassin's Creed 2** es realidad, próximamente saldrá una secuela que lo más seguro es que tampoco llegue al Wii, pero quizá sí en el Nintendo DS, pues la primera parte tuvo su adaptación a portátil por parte de Ubisoft y les quedó bastante bien, veamos si repiten ahora con la secuela. En cuanto a los juegos que llegan a NDS pero no a Wii, ello depende plenamente de cada compañía, en este caso con **Call of Duty 4** de Activision. Muchas veces es por las características de cada consola y otras tantas por exclusividades o arreglos, pero lo que es muy cierto es la cercanía que han tenido las compañías con Nintendo y cómo poco a poco se dejan ver nuevos y mejores proyectos para el sistema de Nintendo, esperemos que en un futuro próximo, sean más juegos los que lleguen a Wii y no sólo a una adaptación de Nintendo DS.

Marvel Ultimate Alliance 2 llegará para finales de este año y tendrá personajes del Universo Marvel, así como una historia cruzada con los eventos de **Civil War**. Básicamente se conserva el estilo de juego de su predecesor, es decir, escogerás a cuatro héroes de Marvel como tu equipo y podrás combinar sus habilidades para lograr escenas de acción espectacular es a través de un sistema de combos. Para gusto de todos, será multiplataformas, incluyendo –por supuesto- al Wii y Nintendo DS.

Ya es un hecho la secuela de **Red Steel** y dicho por los propios desarrolladores, en esta ocasión realmente sentirás la emoción e intensa actividad de juego físico y virtual, tal como se había imaginado para el primero, pero que por diversos motivos no se pudo concretar sino hasta ahora, cuando el Wii MotionPlus será parte fundamental del *gameplay*. Aún no hay fecha oficial para su lanzamiento, pero queremos pensar que será para finales de este año.

La sección Mariados es otra que no se ha ido del todo, es decir, si ustedes nos la siguen pidiendo, con mucho gusto la incuiremos en los próximos números. Por último, en el Canal Nintendo (Wii) puedes ver varios videos de eventos, noticias o juegos sin ningún costo, sólo entra allí y diviértete.

Así como en el Wii está WiiWare, para el Nintendo DSi tendremos DSiWare, allí podrás descargar muchísimos juegos de grandes o pequeños desarrolladores y, por supuesto, muchos de éstos utilizarán las nuevas funciones del portátil.

¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Qué tal te va con tus pacientes? Esta es la primera vez que escribo. Llevo coleccionando la revista desde el 2006 y no me ha faltado ni una, así que por favor pon mis preguntas.

1.- Mi primo quiere saber si va a salir el Nintendo DSi de color rojo, y si es así, ¿cuándo?

2.- ¿Cuándo va a salir el **FlipBook** de DSi Ware aquí en América?

3.- ¿Nintendo tiene planeado hacer otra consola? No una nueva versión de una como DS - Ds Lite o DSi, sino una con nuevas funciones y nombre.

4.- ¿Se pueden grabar videos con sonido en el Nintendo DSi?, y si no se puede, ¿va a salir algo en DSi Ware para que se pueda?

5.- ¿Van a salir juegos de los primeros GameBoy en DSiWare?

Iván Arnaud Borboa
Querétaro, Qro.

Al parecer, por ahora el DSi rojo que mostró Miyamoto sólo estaría disponible en Japón, pero quizá más adelante traigan nuevos colores para América, recuerda que los portátiles –por lo menos- se han caracterizado por su variedad de colores, así que no es tan descabellado pensar en pronto ver para América un DSi rojo, plateado o azul, por mencionar algunos. Por otro lado, el **FlipBook** (aplicación de descarga por Internet para el DSi) es de uso exclusivo para Japón (por ahora), aunque no se ha dicho para cuándo estará disponible la versión americana o si de plano no la tendremos. Si nos enteramos de algo se los comentaremos de inmediato a través de la revista o página de Internet.

Seguramente Nintendo ya está planeando sus próximas consolas, tanto portátiles como caseras, pero como bien debes saber, el desarrollo lleva tiempo y aún siguen vigentes las plataformas actuales, normalmente pasan de cuatro a cinco años para un cambio de generación, así que quizá en unos años más, Nintendo nos sorprenda con una de sus nuevas joyas de la corona. Por desgracia, el Nintendo DSi no graba video, sólo toma fotografías a través de sus cámaras. ¿Habrá alguna actualización? Es probable, e incluso se podría dar el caso de que lanzaran una aplicación (DSiWare) que tuviera esa función, pero sólo Nintendo tiene la última palabra. En cuanto a los juegos de Game Boy, siento que no habría mucho problema pues básicamente es el mismo principio que con la Consola Virtual en juegos caseros, pero en este caso serían portátiles. Por ahora sólo hemos visto aplicaciones y juegos nuevos para DSiWare, pero quizá (ojalá), más adelante nos sorprendan con galerías de portátiles del pasado.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Saldrá algún juego nuevo de **Metroid**? Porque me encantan. ¿Va a aparecer algún **Pikmin** nuevo en **Pickmin 3**? ¿Sí van a salir juegos de **Gamecube** en **consola virtual**?. Bueno, eso es todo, gracias por tu atención.

Bruno Ferrari
Vía correo electrónico

Vienen dos títulos importantes para **Metroid**, uno totalmente nuevo para Wii (presentado durante la conferencia de prensa de Nintendo en el E3), que está siendo desarrollado por el Team Ninja y pinta para ser una de las mejores entregas de la serie, con tanta acción como en la legendaria versión de Super Nintendo e incluso mucha más. El otro proyecto es una recopilación de los tres títulos de la saga **Prime** que aparecieron en Nintendo GameCube (los primeros dos) y Wii (**Corruption**); por supuesto, una de las nuevas ventajas será jugar todas las entregas con la adaptación del Wiimote y Nunchuk.

Con respecto a **Pikmin 3**, seguimos sin saber mucho, pues no se presentó nada durante el E3 y Nintendo no ha comentado detalles en notas posteriores al evento. Es un hecho que están trabajando en dicho juego, pero cómo será o si incluirá nuevos **Pikmin** aún sigue siendo un misterio. Sólo queda esperar hasta que Miyamoto nos dé noticias de esta esperada incursión en Wii. Por último, los juegos de GameCube no podrían salir en la Consola Virtual, pues el tamaño de almacenamiento de datos de un disco de Cubo es superior a los estándares que se manejan en el sitio de descargas, es por ello que Nintendo dejó la retrocompatibilidad a través de discos de GameCube, así como los puertos suficientes para que jugaras tus títulos pasados tal y como ocurría en su consola original.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo están por allá en el mundo del champiñón?, me imagino que tendrás bastante trabajo con eso de que hay que cuidarse de la fiebre? Bueno, antes que nada, felicitaciones a Club Nintendo, me encanta su revista, es buenísima. Ahora si, empecemos con las preguntas:

1.- Con respecto al juego **Street Fighter IV**, ¿llegará o no para nuestra querida consola Wii?

2.- Soy amante de la Fórmula 1 y en la Internet me di con la sorpresa de que los derechos de este fascinante deporte ahora le pertenecía a la compañía Codemasters. La nota aclara que saldrá el videojuego para todas la consolas, ¿es cierto eso?, digo, usarlo con el Wii Wheel sería fantástico. ¿No lo crees?

3.- En cuanto a la capacidad que soporta el Wii de memoria, ¿es cierto que van a ampliar el almacenamiento externo de sus Tarjetas SD?, digo, para comprarme una de 8GB.

Alfonso Rafael Ticona Lecaros
Arequipa, Perú

Lamentablemente Capcom no da señales de un *port* de **Street Fighter IV** para Wii y nuestras esperanzas parecen desvanecerse al igual que ocurriera con **Resident Evil 5**. Pero afortunadamente, otra noticia nos quitó el mal sabor de boca, pues **Tatsunoko VS Capcom** sí llegará a nuestro continente, así tendremos una alternativa bastante atractiva para los fans de los títulos de peleas. Así que prepárate para las retas porque ahora no será sólo local, sino que competirás contra los gladiadores del mundo entero; ¿estás listo?.

Tienes toda la razón, la compañía Codemasters adquirió los derechos para la Fórmula 1 y próximamente estará lista la nueva incursión en videojuego de ese veloz deporte sobre ruedas. Al parecer, sí será para todas las consolas, pero de llegar a Wii, no sabemos aún qué métodos de control usarán, pero ya les platicaremos más adelante.

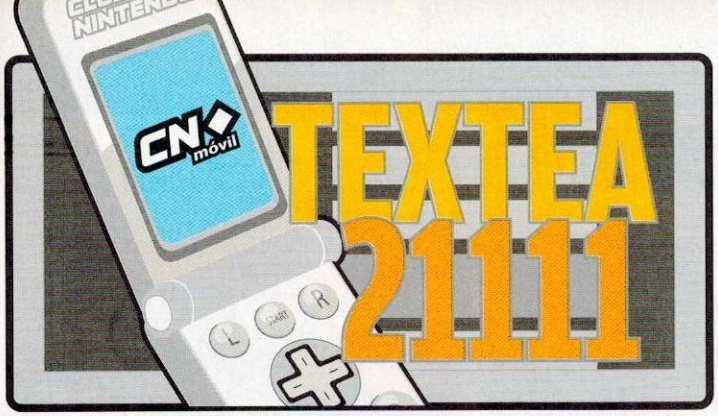
Muy pronto tendremos la primera entrega de Capcom en juegos de pelea para Wii en nuestro continente, pero lo mejor de todo es que contará con nuevos personajes y opciones que no incluye la versión japonesa.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Arte por correo:

Rodrigo Andrade; Santiago, Chile
Pablo Herrera; Morelia, Michoacán
Steven Camareno; Puntarenas, Costa Rica
Manuel Valenzuela; Los Mochis, Sinaloa
Coral Blé Magaña; Naucalpan, Edomex
Abraham López; Los Reyes, Michoacán
Jesús Moreno; Mazatlán, Sinaloa
Moisés Vidaña; Tecate, Baja California
José Rodríguez; San Salvador, El Salvador
Iván Lozano; Veracruz, Veracruz
Anakaren Romo; San Buenaventura, Coah.
Alex Aranda; Lázaro Cárdenas, Michoacán
Francisco Olivares; Ovalle, Chile
José Luis Machado; Tijuana, B. C.
Matías Bahamondes; Lota Alto, Chile
Destiny A. Valentín; Sabana Grande, P.R.
Kuper Weinstein; México, D.F.
Víctor Maglioli; Atizapán, Edomex

El rombo de la portada
En julio lo encontramos aquí.



CLUB NINTENDO Imágenes y Tips

Servicio sólo para México

Paquete Tips — CLUB NINTENDO 21111

Suscribete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT NIN y envíalo al 21111

$50.00 IVA incluido por suscripción mensual.

Envia	al	y recibes
ABC: CT NIN	Number: 21111	ABC: Wii.GHS.Para conseguir Always Drum...

Tip individual — CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT NIN y envíalo al 61111

$6.00 IVA incluido por mensaje.

Envía	al	y recibes
ABC: CT NIN	Number: 61111	ABC: Wii.KOF.Para obtener Art Gallery...

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

The King of Fighters Collection: The Orochi Saga (Wii)	Punch Out! (Wii)
Excitebots: Trick Racing (Wii)	Resident Evil Archives (Wii)
Guitar Hero: Smash Hits (Wi)	Mega Man Star Force 3: Black Ace (NDS)
Klonoa (Wii)	Kirby Canvas Course (NDS)
The Munchables (Wii)	Elebits: The Adventures of Kai & Zero (NDS)

Los mejores tonos de videojuegos. Envía CT REAL + "clave" al 31111
Ejemplo: CT REAL CONGRAT al 31111 Precio por tono real: $ 15 IVA incluido

TONO	CLAVE	TONO	CLAVE
Congratulations	CONGRAT	Secret Level	LEVEL
Mortal Combat	WOMBAT	Start your engines	START1
Game Over	OVER	Try Again	TRY
Highscore	SCORE	Winner	WINNER

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT FOTO "clave" y envíalo al 31111

Ejemplo:

Envía — ABC: CT FOTO C609
al — Number: 31111

$15.00 IVA incluido

Sólo para celulares GSM con WAP configurado. El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

Lleva tu logonombre de Club Nintendo en tu celular, estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" y envíalo al 31111

Precio por imagen: $15 con IVA incluido
Sólo celulares GSM con WAP configurado.
Consulta lista de nombres en:
esmasmovil.com
Aplican restricciones.

$15.00 IVA incluido

Ejemplo:

Envía — ABC: CT LOGOCOLOR C619 JUAN
al — Number: 31111

Se prohíbe la reproducción total o parcial, reenvío y/o distribución del contenido. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. Para descargar imágenes a color, juegos, tonos reales, sonidos, tonos polifónicos y monofónicos el teléfono celular debe tener WAP configurado y ser compatible para descargas del tipo de contenido a descargar. Un tono real es un fragmento de la canción original. El contenido debe ser compatible con tu celular. Verifica si tu celular es compatible con el contenido que quieras descargar antes de enviar las claves en www.esmasmovil.com. Marcaciones, claves, precios y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento, la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. El costo de los servicios es con IVA incluido, aplica 10% de IVA en ciudades fronterizas. Todos los cargos son automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas. Se generará tarifa de transmisión de datos, transporte o GPRS por parte del operador cuando aplique. Verifica costos finales con tu operador telefónico. Si tu celular es de prepago, el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que éste deberá ser suficiente para poder solicitarla. Si eres usuario con plan de renta mensual, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta, sólo debes tener activa tu línea. En el caso de servicios de suscripción, el usuario reconoce y acepta que llevar a cabo el cambio a otra operadora de servicio celular con motivo del proceso de portabilidad, es causa de terminación anticipada de la suscripción al Contenido, sin responsabilidad para Esmas Móvil ni para la operadora de servicio celular. En las promociones podrán participar mayores de 18 años y para ganar se podrá requerir que se conteste una sencilla pregunta. Para la marcación 927 aplica costo regular de SMS generado por el operador telefónico. SERVICIO DISPONIBLE PARA TODAS LAS COMPAÑÍAS CELULARES Y DE COMUNICACIÓN MÓVIL. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. Televisa S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2009. REBELDE®. su logotipo y todos los derechos relacionados son propiedad de Dori Media International GmbH y Cris Morena Group, S.A. © Derechos reservados 2009. bajo sublicencia de Televisa, S.A. de C.V. EL CHAVO®. su logotipo. los personajes. los personajes ficticios y todos los derechos relacionados son propiedad de Roberto Gómez Bolaños®. derechos reservados 2009. LOLA. ÉRASE UNA VEZ® y todos los derechos relacionados son propiedad de Televisa, S.A. de C.V.© Derechos Reservados 2009. © Club De Futbol America S.A. de C.V. Todos los Derechos Reservados, Televisa 2009. © 2009 Viacom International Inc. todos los derechos reservados. Nickelodeon (TM). Shrek the Third TM & © 2007, DWA L.L.C. Domo © NHK-TYO 1998-2009. Domo Animation © Domo Production Committee. All right reserved. www.domonation.com. Atención a Clientes: DF. 5265 0909// Interior 01 800 700 3333

Nuevos detalles de los remakes de Pokémon

Como les informamos oportunamente en la edición anterior, NIntendo prepara remakes para NDS de dos de las versiones más populares de Pokémon que hayan aparecido, es decir, **Gold** y **Silver**, que ahora se conocerán como **Hear Gold y Soul Silver.** Como muchos deben recordar, una de las principales características de estos títulos, fue que en las batallas podían participar hasta dos **Pokémon** a la vez, pues bien, esto al parecer se mantendrá intacto.

Por otro lado, parece ser ya un hecho que la criatura que elijas al inicio del juego podrá acompañarte caminando detrás de ti durante toda la aventura (siempre y cuando esté incluido en tu *party,* claro), lo que permitirá que puedas conversar con ella de vez en cuando; no creemos que vaya a ser fundamental para conocer la historia, pero al menos sí servirá para pasar un rato de diversión.

Ahora bien, además de lo anterior, acaba de revelarse una gran sorpresa, ya que cuando aparezcan estos juegos, vendrán acompañados de un pequeño aparato que llevará el nombre de Pokéwalker, el cual tendrá la apariencia de una Pokéball, pero plana. Una de sus funciones será la de contar tus pasos, sí, no suena emocionante, sobre todo para los que aún conserven su **Pokémon Pikachu,** pero contendrá otros extras que, la verdad suenan muy interesantes.

Podrás transmitir datos del Pokéwalker a tu tarjeta en el NDS, de modo que tendrás la posibilidad de transportar a alguna criatura que necesite entrenamiento y dárselo por medio del nuevo accesorio. ¿Te imaginas?, de este modo puedes aprovechar pequeños ratos libres para incrementar los puntos de experiencia de tus monstruos de bolsillo sin necesidad de tener encendido tu NDS.

Aditamentos como este mantienen la fiebre amarilla viva en todo el mundo.

Todo suena genial, pero la mala noticia es que no hay anuncios aún para que estas versiones lleguen a nuestro continente, aunque honestamente, no dudamos que tarde o temprano aparezcan; la popularidad de esta franquicia es razón suficiente para que podamos disfrutar de estas nuevas entregas, pero de cualquier modo te mantendremos informado de todo lo que ocurra.

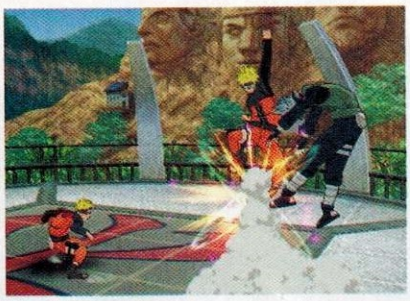
El destino de la cacería sigue incierto en América

Una de las grandes ausencias del E3 de este año la tuvimos en el stand de Capcom, ya que no mostró nada del esperado **Monster Hunter 3** para Wii, título que ha generado bastantes expectativas desde que se anunciara hace más de un año en exclusiva para la consola.

Para los que no estén familiarizados con el concepto de este título, les vamos a comentar un poco acerca de su mecánica; en él tomas el papel de un cazador de dragones, pero no creas que el argumento y *gameplay* son los de un RPG o aventura tradicional, no, aquí puedes investigar libremente, sin apegarte a ningún guión, creando tu propia aventura, en la que tienes como único objetivo capturar el mayor número de dragones posible.

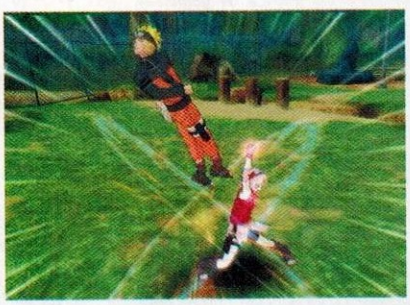
Los ninjas de Konoja vuelven renovados

Tenemos excelentes noticias para los fans de los juegos de pelea y la animación japones; pues resulta que por fin serán una realidad los de **Naruto Shippuden** para Wii en América, y al igual que ocurrió con las anteriores entregas, Tomy será el responsable de comercializarlos en nuestro continente.

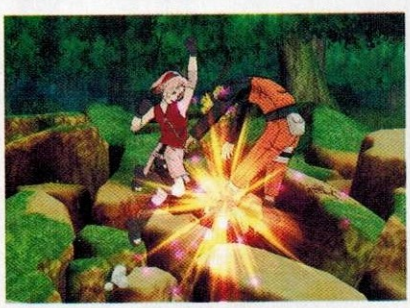


El juego tendrá como nombre **Naruto Shippuden: Clash of Ninja Revolution 3,** y estará basado en la primera parte de la nueva temporada, que debemos decir, es sumamente emocionante. Todo girará en torno a **Gaara** (quien ha dejado de ser un **Gennin** para convertirse en **Kazekage**), y una misteriosa organización de la que apenas se dan algunos datos al final de la primera parte de **Naruto,** los Akatsuki.

Algunos personajes repiten de las precuelas, como es el caso de **Naruto, Sakura, Shikamaru y Kakashi,** pero al mismo tiempo otros nuevos se unen a la batalla, como **Sasuke** (versión adulta), **Itachi, Deidara** o **Sasori**; se ha comentado que en la versión final serán más de 30 peleadores diferentes los que podremos elegir, el mayor número que se haya visto en la serie.



Respecto del control, aunque mantendrá el mismo estilo intuitivo de la serie **Revolution**, se han mejorado ciertos aspectos, para elaborar mejor los combos, realmente será todo un deleite combatir en este juego. Si aún quieres más, te podemos adelantar que contará con 40 escenarios distintos y modalidad versus en Wi-Fi. ¿Qué más se le puede pedir?, nada, simplemente que no sufra retrasos, si todo sale bien, estará en nuestras consolas antes de diciembre.

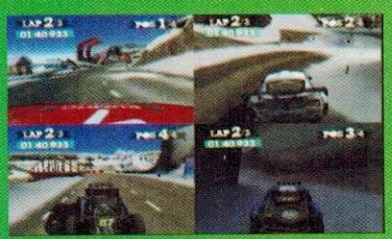


El averiguar el paradero y costumbres de tus presas es sumamente emocionante, pero sin dudas, lo que le ha permitido convertirse en un fenómeno en Japón, es la capacidad para jugarse en línea con otras personas, con las cuales puedes formar un equipo y así atrapar sin problemas a los dragones más peligrosos.

En el país del Sol Naciente acaba de anunciarse que el día del lanzamiento del juego (lo cual se espera que sea este mismo mes), aparecerá un control especial para Wii con el que podrás comunicarte con tus amigos al estilo de juegos como **Animal Crossing o Phantasy Star Online.** Seguramente que romperá algunos récords de ventas en Japón, situación común con esta franquicia; sólo esperemos que pronto se revele el plan de Capcom para América, ya que hasta la fecha no se ha asegurado nada, y sería una lástima que nos quedáramos sin probar esta joya.

¡Logra que tus rivales muerdan el polvo!

A principios de la década apareció **Colin McRae** para las consolas portátiles de Nintendo, un juego basado en carreras de rally, que a decir verdad, era muy divertido, debías estar al tanto de las condiciones de tu vehículo para poder hacer cambios que te permitieran terminar en los primeros lugares



Gracias a esta serie, **Colin McRae**, uno de los mejores pilotos que se haya visto en los rally, dejó de ser una figura escocesa para saltar a la fama mundial. Obviamente que existieron algunas secuelas, pero desafortunadamente, **Colin McRae** perdió la vida en un accidente aéreo hace dos años, por lo que se pensó que jamás se volvería diseñar un título con su nombre.

Por lo anterior, nos sorprendió que **Codemasters** (compañía desarrolladora), haya anunciado **Colin McRae: Dirt 2** para Wii, pero creemos que esta nueva entrega será un homenaje al piloto. Su salida está programada para el ya cercano mes de septiembre, y entre sus muchos modos de juego incluirá uno para cuatro jugadores simultáneos a pantalla dividida. Si siempre habías estado renuente a este género, esta es una buena oportunidad de que lo conozcas.

TOP 10

Por Hugo Hernández

The Conduit (Wii)

La compañía High Voltage nos demuestra su capacidad como desarrolladora de videojuegos al llevar a un nuevo nivel la calidad de títulos para Wii, además de tener un bono adicional por iniciar una nueva historia con T**he Conduit**, que ha dado mucho de qué hablar durante los pasados meses y seguramente generará miles de fans alrededor del mundo. La primicia nos pone en el centro de un gran conflicto, con alienígenas que invaden la Tierra a través de portales dimensionales. El juego ya está disponible y en esta misma revista encontrarás la revisión completa para que conozcas los detalles que lo han hecho tan famoso.

2 Resident Evil Archives (Wii)

El terror de Raccoon City está de regreso, pero ahora será el Wii la plataforma en donde disfrutarás de este intenso título de acción. Por supuesto, habrá novedades imoportantes como la posibilidad de utilizar los controles del Wii para vivir una experiencia similar a lo ocurrido en **Resident Evil 4**. El entorno gráfico se conserva como lo vimos en la versión de Nintendo GameCube, así como los detalles de ***gameplay*** y dificultad. Se ha comentado que también saldrán otras versiones como **Resident Evil 0,** así que es un momento perfecto para volver a formar tu colección de esta excelente franquicia, ahora en Wii.

3 Punch-Out!! (Wii)

La tercera incursión de Litte Mac en las consolas caseras de Nintendo es toda una sensación, pues aprovecha bastante bien las características móviles del Wii, así como también de la Balance Board que te servirá para experimentar mayor realismo al mover los pies. Varios de los peleadores clásicos están de regreso, pero también se agregan nuevos para incrementar el grado de dificultad y provocarte más ganas de volverlo a jugar incluso cuando lo hayas terminado varias veces. El estilo de juego es similar al visto en Wii Sports (box), sólo que para Punch Out!! notarás una mejora importante en respuesta al control y movimientos especiales del personaje; por supuesto, están de regreso los especiales que dejarán viendo estrellas al rival.

4 Ghostbusters: The Videogame (Wii)

Si quieres diversión, ¿a quién llamarás? Por supuesto, ¡a **Los Cazafantasmas!** El popular cuarteto de los 80 regresa por más acción, pero ahora no directamente a la pantalla grande, sino a los videojuegos por parte de Atari. Para mantener una continuidad real, aquí encontrarás a los héroes reales que incluso prestaron su voz para deleite de los fans, aunque su imagen fue modificada con aspecto caricaturesco que nos recuerda los programas de hace más de una década. Durante tu nueva misión, encontrarás a personajes conocidos y muchos otros nuevos que significarán retos y oportunidades para demostrar tu habilidad como cazafantasmas.

5 Guitar Hero Smash Hits (Wii)

Para Nintendo no tuvimos las dos primeras entregas de **Guitar Hero**, tampoco la versión Rock the 80's, pero no te preocupes, con G**uitar Hero Smash Hits** se ha logrado un compendio de todos los juegos de la franquicia hasta **Aerosmith**, consiguiendo una excelente oportunidad en variedad de géneros y estilos. Sin embargo, el mejor de los cambios es que ahora puedes utilizar todos los instrumentos de la banda y no sólo las guitarras como ocurría anteriormente; además, también tendrás acceso al doble pedal que surgió con **Guitar Hero Metallica,** con lo que el uso de la batería resulta mucho más interesante y demandante para quienes ya sean expertos en la materia.

6 Guitar Hero: Metallica (Wii)

Sin importar que sigan apareciendo nuevas versiones, **Guitar Hero: Metallica** continúa en una de las posiciones importantes de esta lista. Su rol de canciones es realmente atractivo no sólo para los fans de la banda, sino también para los que queríamos algo mucho más metalero en esta franquicia de juegos. Nos agradó mucho el concepto del modo Expert Plus, donde utilizamos dos pedales para mayor intensidad a la hora de tocar las canciones. Además, se incluyen otros grupos importantes escogidos directamente por Metallica que aderezan esta grata experiencia sobre el escenario virtual en tu Wii.

7 Wii Sports Resort (Wii)

Luego de más de un año de espera, ya tenemos en nuestras manos **Wii Sports Resort,** que se complementa con la nueva forma de experimentar los videojuegos de Nintendo a través del accesorio Wii MotionPlus, logrando mejor desempeño para controlar los movimientos de los personajes y tener respuesta a las acciones como jamás se había logrado. En esta ocasión tendrás nuevos juegos para compartir en familia o con tus amigos, algunos de estos son básquetbol, tiro con arco, lucha con bastones y deportes acuáticos. En sí, cada movimiento, por mínimo que sea, se verá reflejado en pantalla, como cuando arrojas un disco para que el fiel amigo canino lo recoja; tú serás quien en realidad le dé dirección y ángulo con el movimiento natural de tu mano.

8 Transformers: Revenge of the Fallen (Wii)

Basado en la reciente secuela de la cinta de Michael Bay, Transformers: Revenge of the Fallen es presentado por Activision, mejorando notablemente lo visto y jugado en la versión anterior. Por supuesto, la temática del juego te va llevando por los escenarios del filme, pero también encontrarás nuevos lugares y personajes para ampliar tu experiencia con los **Autobots y Decepticons**. También podrás encontrar una adaptación para Nintendo DS, con gráficos bastante buenos y control a través de la pantalla táctil, además de contar con dos versiones (NDS), una dedicada a los héroes y otra para los villanos.

9 Harry Potter and the Half Blood Prince (Wii)

Luego de que Warner retrasara el estreno de la película y, por consiguiente, también Electronic Arts hizo lo correspondiente con el videojuego, ya llegó el momento de que los fans del aprendíz de mago regresen a Hogwarts para el sexto y penúltimo año en la escuela de magia. Allí **Harry Potter** enfrentará nuevas amenazas, mucho mayores a lo que le haya ocurrido antes, pues cada año que pasa, el peligro de Voldemort se hace más evidente. Durante el juego, participarás en una intensa aventura guiada por las escenas de la película y agregando duelos de magia, creación de pociones y, por supuesto, los retos del Quidditch.

10 The Little King's Story (Wii)

Prepárate para entrar en el mundo de fantasía sobre la vida de un joven rey. Planeado por el creador de **Harvest Moon,** el director de arte de **Final Fantasy XII** y el programador líder en **Dragon Quest VIII, The Little King Story** es una exclusiva para Wii de tipo aventura/RPG. Es atractivo gráficamente, con personajes carismáticos que te atraparán a lo largo de la historia. En sí, no se trata de un juego desafiante que te haga pasar noches tratando de resolver un enigma, al contrario, se trata más de disfrutar la aventura y explorar los territorios del reino.

- Inglés y Computación Certificados
- Profesores con alto nivel académico
- Excelentes instalaciones
- Programas de estudios de vanguardia
- Costo accesible

• Coacalco • Cuautitlán Izcalli • Tecámac • Ixtapaluca • Nicolás Romero • Texcoco • Ecatepec

Algún día todas las prepas serán así

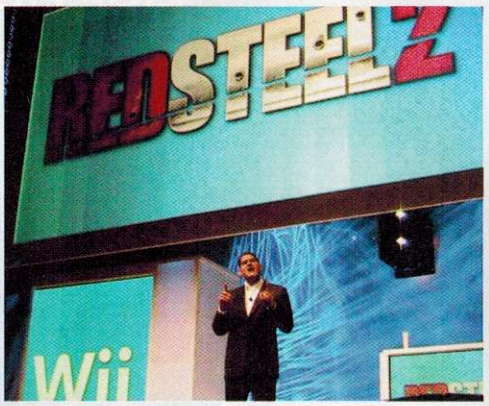
www.netmexico.com

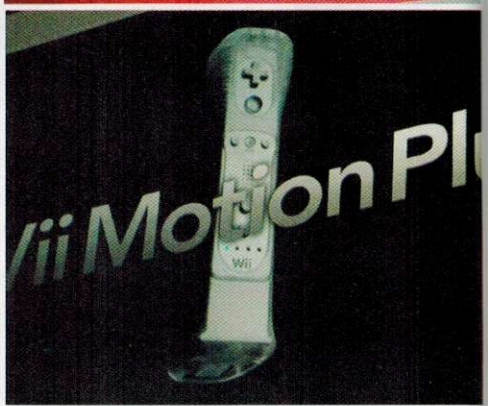
Agradecemos el apoyo a

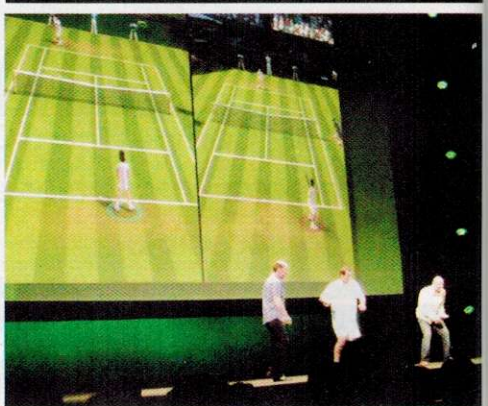
Fundación Televisa

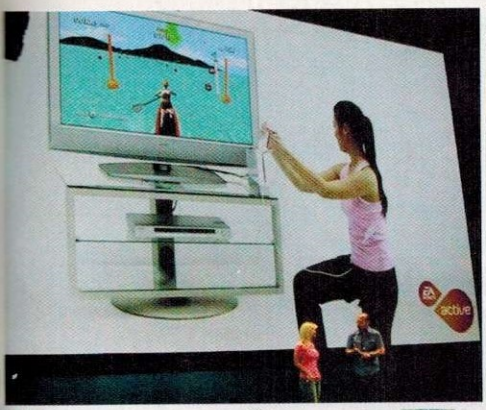
Log@in

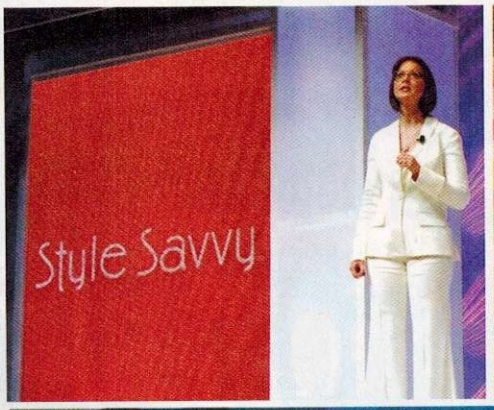
Fotos: Toño Rodríguez y Pepe Sierra

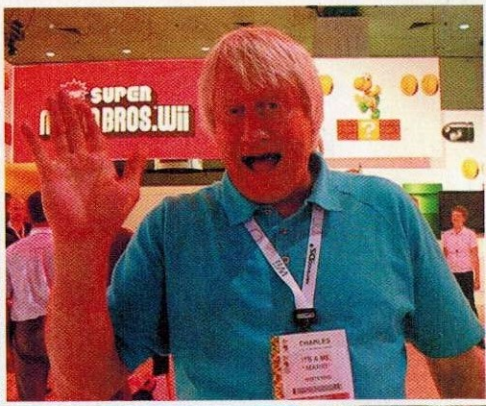


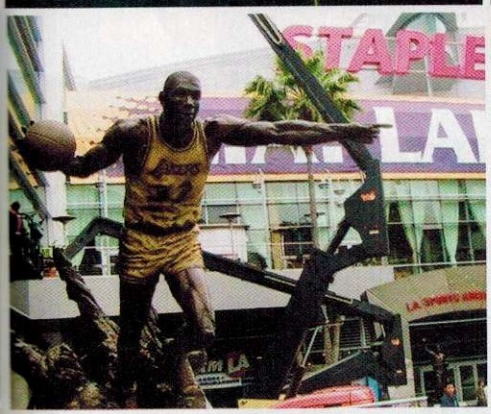


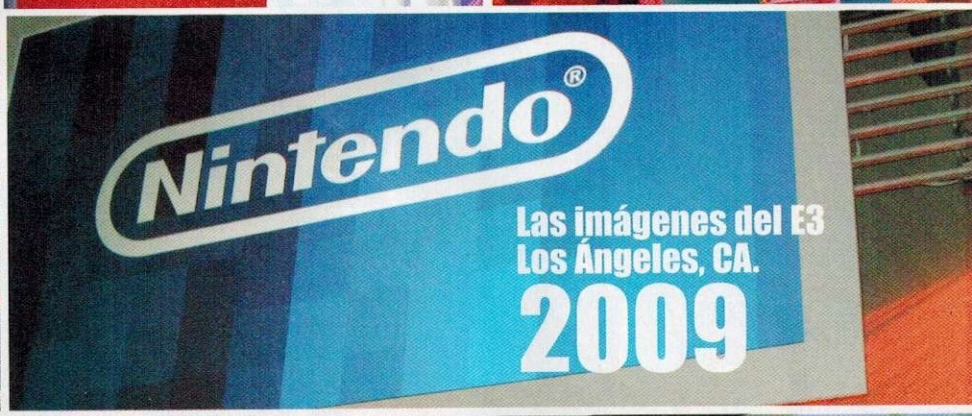


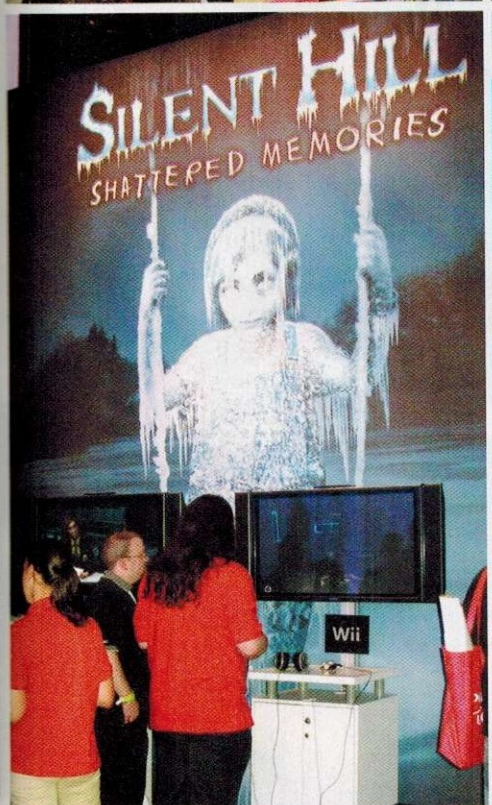


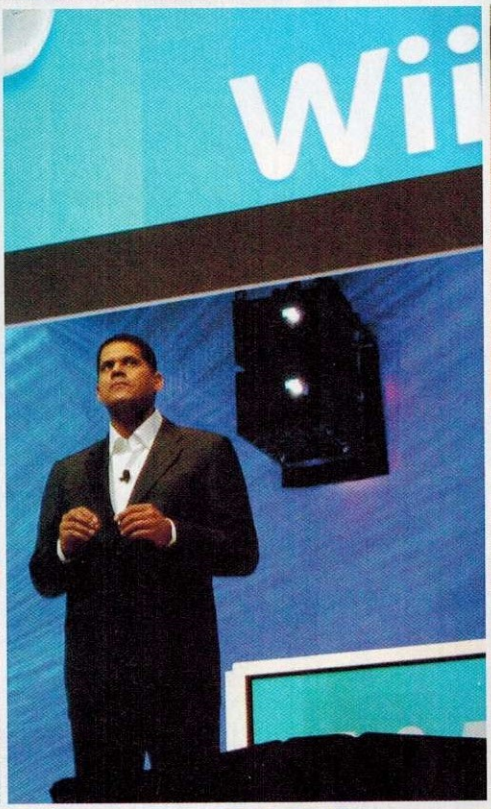


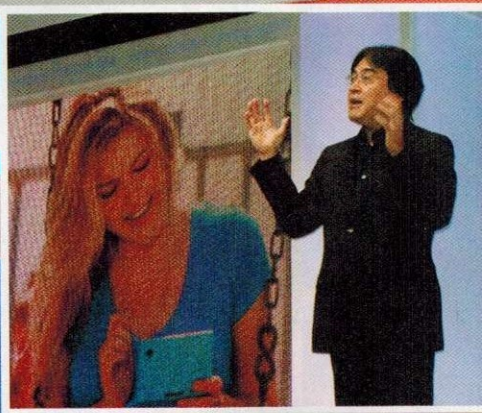


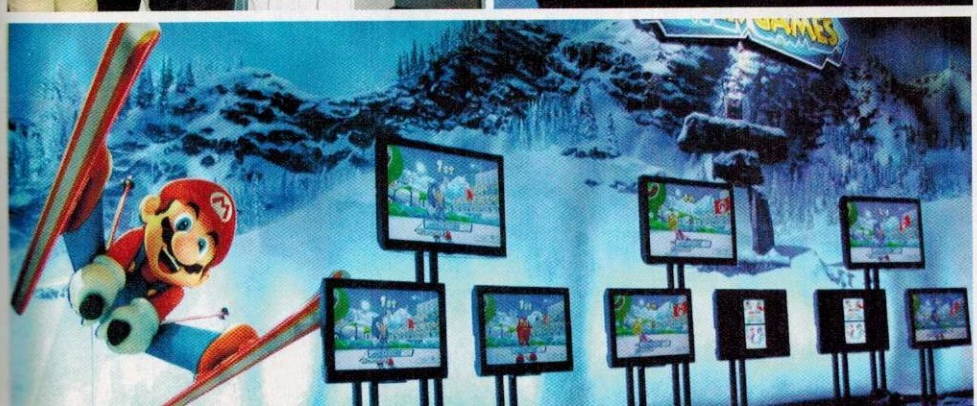












¡El gran color que se vivía hasta hace dos años regresó a la E3! Aún falta pulir algunos detalles, pero la magia que hizo de este evento algo grandioso se volvió a sentir en el Centro de Convenciones de la ciudad de Los Ángeles, California. En las fotos vemos algo de lo que sucedió en las conferencias de prensa y en los famosos *booths* de las compañías.

Con esta edición especial del Lognin iniciamos el reporte completo del evento más importante de los videojuegos a nivel mundial. Lo mejor para Wii, Nintendo DS y descargas en línea está por venir.

esmas móvil®

#1 en México

"Servicios sólo para México"

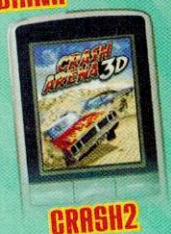
Descarga en tu celular el mejor contenido

JUEGOS

Los más descargados

INDIANA

SHOW



CRASH2

STARWARS

TRIAL

RACER

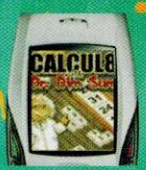
FRED

ALI

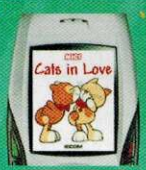
CRUCI

POKER

BIRD



SUMA



CATS

DANCE

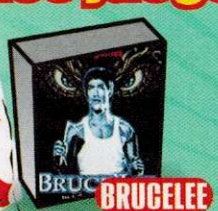
Instrucciones:
Envía CN JUEGO + "clave del juego" al 91111
Ej: CN JUEGO BATMAN
TU CELULAR DEBE TENER WAP CONFIGURADO. PRECIO POR JUEGO: $30 IVA INCLUIDO

HOOLIGAN

LETRAS

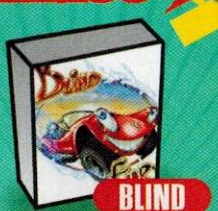
PUPPIES

los juegos más chidos

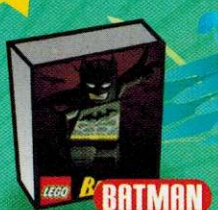


BRUCELEE

AMERICA



BLIND



BATMAN

DESCARGA A TU CELULAR LOS ÉXITOS DE TUS ARTISTAS FAVORITOS

COMBOS tono real + foto

Instrucciones:
Envía CN COMBO + "clave" al 91111 Ej: CN COMBO BAILA
TU CELULAR DEBE TENER WAP CONFIGURADO. PRECIO POR COMBO: $30 IVA INCLUIDO

DUELE2 — **Duele** Kalimba

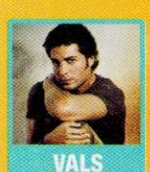
ZAPATOS — **Zapatos viejos** Gloria Trevi

VOLVERTE — **Volverte a ver** Juanes

TENTANDO — **Me estás tentando** Wisin & Yandel

BAILA — **Baila mi corazón** Belanova

NOHAY — **No hay nadie** como tú Calle13


VALS — **Tiempo de vals** Chayanne

PARAMI2 — **Eres para mí** Julieta Venegas

TOXIC — **Toxic** Britney Spears

REPTILECTRIC — **Reptilectric** Zoé

PLEASE — **Baby please** Allison

TIEMPO3 — **Pasó el tiempo** Belanova

QUEHAGO — **¿Qué hago yo?** Ha-ash

UMBRELLA — **Umbrella** Rihanna

BURNIN — **Burnin´ up** Jonas Brothers

91111

Tonos

Instrucciones para descargar tonos polifónicos:
Envía CN POLI + "clave" al 31111 Ej: CN POLI ENAMORADO1
TU CELULAR DEBE TENER WAP CONFIGURADO. PRECIO POR TONO: $15 IVA INCLUIDO.

GRUPERA

Otro de esos cuentos / Banda Pequeños Musical	OTRO
Para ti con amor / Los Animales	CONAMOR
Hotel de carretera / AK7	CARRETERA
Ya es muy tarde / La Arrolladora Banda El Limón	MUYTARDE
Amigos no / Costel	AMIGOSNO
Perdóname / Danny Daniel	PERDONAME8
Tu camisa puesta / Jenni Rivera	TUCAMISA
Te quiero más y más / La Apuesta	TEQUIERO8
Maldito licor / El Chapo de Sinaloa	LICOR
El mechón / Banda Ms	MECHON
Llévame en tu viaje / Intocable	TUVIAJE
Y que quede claro / La Arrolladora Banda El Limón	CLARO
Hasta el final / Banda Pequeños Musical	FINAL3
No hieras mi vida / La Apuesta	MIVIDA
5 Minutos / Los Horóscopos de Durango	5MINUTOS1
Novedad banda / El Recodo	NOVEDAD
Almas gemelas / El Trono de México	GEMELAS
Fuego en tu piel / Los Primos de Durango	TUPIEL
La carcacha / Selena y Los Dinos	CARCACHAS
El final de nuestra historia / La Arrolladora Banda El Limón	HISTORIA5
Te presumo / Banda El Recodo	PRESUMO5
El último beso / Vicente Fernández	BESO5

ROLAS DE GUAPOS

Jaleo / Ricky Martín	JALEO
Lloro por ti / Enrique Iglesias	LLORO
Amanecer sin ti / David Bisbal	SINTI
Caprichosa / Chayanne	CAPRICHOSA
Suave / Luis Miguel	SUAVE2
Como un lobo / Miguel Bosé	LOBO2
Canta corazón / Alejandro Fernández	CANTA
Es por ti / Juanes	PORTI
Sabes / Alex Ubago	SABES
Tratar de estár mejor / Diego Torres	MEJOR
Detalles / Yair	DETALLES
Nada es para siempre / Luis Fonsi	FONSI
La descarada / Reyli	DESCARADA
Quién / Ricardo Arjona	QUIEN4
Tocando fondo / Kalimba	FONDO
Odio por amor / Juanes	ODIO
Mi soledad y yo / Alejandro Sánz	SOLEDAD
Dímelo / Enrique Iglesias	DIMELO1

ÉXITOS EN INGLÉS

Birthday sex / Jeremih	BIRTHDAY
Walking up in Vegas / Katy Perry	INVEGAS
I know you want me / Pitubull (Calle 8)	IKNOW1
Dont trust me / 3 OH! 3	TRUST1
Halo / Beyonce	HALO1
Sugar / Flo Rida Feat. Wynter	SUGAR
If you seek amy / Britney Spears	SEEK
Lies / Mcfly	LIES
Just dance / Lady Gaga	DANCE2
Single ladies / Beyonce	LADIES1
Shut up and let me go / The Ting Tings	SHUTUP2
Circus / Britney Spears	CIRCUS
Hotn cold / Katy Perry	COLD
Shut up and drive / Rihanna	DRIVE
Close to me / The Cure	CLOSE
No one / Alicia Keys	ONE
Stronger / Kanye West	STRONGER
Girls just wanna have fun / Miley Cyrus	HAVEFUN
American boy / Estelle ft. Kanye West	AMERICAN
In my arms / Kylie Minogue ft. Aleks Syntek	ARMS
Mary jane shoes / Fergie	MARY1
I kissed a girl / Katy Perry	KISSED

REGGAETON

Mis ojos lloran por ti / Big Boy	LLORAN1
Los infieles / Aventura	INFIELES
Ven báilalo / Ángel y Khriz	BAILALO
Ahora es / Wisin and Yandel	ES
Pose / Daddy Yankee	POSE
Descontrol / Alexis y Fido	DESCON
Estilo y flow / Bimbo ft Ivy Queen	FLOW
Chiquilla / Kumbia all Stars	CHIQUI1
Por ti baby / Nigga y Kumbia all Stars	PORTI
Not too much / Don Omar Ft. Zion	MUCH
Perdóname / La Factoria	PERDONAME3
Sexy movimiento / Wisin & Yandel	MOVIMIENTO
Lo que pasó, pasó / Daddy Yankee	PASO
Me matas / Rakim & Ken	MATAS
Desnúdate / Big Metra	DESNUDATE
Conteo / Don Omar	CONTEO
Te Quiero / Nigga	QUIERO5
Rakata / Wisin & Yandel	RAKATA
Pásame la botella / Match and Daddy	BOTELLA

ÉXITOS EN ESPAÑOL

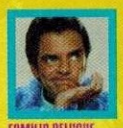
Enamorado de tí / Diego Shoening	ENAMORADO1
Viajando por el mundo / Lol N' Luv	VIAJANDO
No soy una señora / María José	SENORA
Qué nos pasó? / Reyli Barba	QUENOSPASO
Nunca tendré / Coti	TENDRE
Las luces de esta ciudad / División Minúscula	LUCES
Tú no eres para mi / Fanny Lu	TUNOERES
Ella es bonita / Natalia Lafourcade	BONITA
Mundo de caramelo / Danna Paola	CARAMELO
Te amo tanto / Nigga	TEAMOTANTO
El regalo más grande / T. Ferro, Anahí y Dulce María	REGALO
Ahí vienes / Motel	VIENES
Electromovimiento / Calle 13	ELECTRO
Lentamente / Fey	LENTAMENTE
Alquimista / Jaguares	ALQUIMISTA
Vuelvo / Beto Cuevas	VUELVO
Lo que yo sé de tí / Ha-ash	YOSE1
Estoy yo / Luis Fonsi	ESTOYYO
Dime / Nigga	DIME3
Odio Por Amor / Juanes	ODIO
Pasó el tiempo / Belanova	TIEMPO3
Fuí /Reik	FUI1
Un gancho al corazón / Playa Limbo	GANCHO
Suave y tierno / Klazykeroz	SUAVE3
Vete ya / Danny Daniel	VETEYA
Déjame ir / Paty Cantú	DEJAME2
Ya lo veía venir / Moderatto	VEIA
Algún día / Julieta Venegas	ALGUNDIA
Luna lunera / Estopa	LUNALUNERA
Puede ser / El Canto del Loco	PUEDE3
De la noche a la mañana / Elefante	DELANOCHE
Kirkinazo / Plastilina Mosh	NAZO
Vía láctea / Zoé	VIA
El colmo / Babasónicos	COLMO
Ver golazos / Molotov	GOLAZOS
La dosis perfecta / Panteón Rococó	DOSIS
No me destruyas / Zoé	DESTRU
La estrategia perdida / Panda	ESTRA
Amores / Víctimas del Dr.Cerebro	AMORES
Monitor / Volován	MONITOR
No sé a dónde voy / Chetes	NOSE1
Lejos estamos mejor / Motel	LEJOS
Juegos de azar / Elefante	AZAR

SONIDOS REALES

Precio por sonido real: $15 con IVA incluido. Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado

DEYANIRA RUBI
ENVÍA CN REAL DEYANIRA1 al 31111

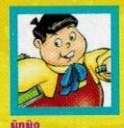
POLLITAS
ENVÍA CN REAL ABISMO al 31111


FAMILIA PELUCHE
ENVÍA CN REAL PELUCHES1 al 31111

CHAVO DEL 8
ENVÍA CN REAL CHAVO al 31111

POLLITAS
ENVÍA CN REAL POLLITAS2 al 31111

POPIS
ENVÍA CN REAL POPIS al 31111


ÑOÑO
ENVÍA CN REAL NONO al 31111

TAIRA CHAN & FRIENDS

Instrucciones para descargar imágenes:
Envía CN FOTO + "clave" al 31111
Ejemplo: CN FOTO TAIRA11
TU CELULAR DEBE TENER WAP CONFIGURADO. PRECIO POR FOTO: $15 IVA INCLUIDO.

Instrucciones para descargar animaciones:
Envía CN ANIM + "clave" al 31111
Ejemplo: CN ANIM TAIRA3
TU CELULAR DEBE TENER WAP CONFIGURADO. PRECIO POR ANIMACIÓN: $15 IVA INCLUIDO.

Todo lo que buscas para tu celular está en esmasmovil.com

Se prohibe la reproducción total o parcial, renuso y/o distribución del contenido. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. Para descargar imágenes a color, juegos, tonos reales, sonidos, tonos polifónicos y monofónicos el teléfono celular debe tener WAP configurado y ser compatible para descargas del tipo de contenido a descargar. Un tono real es un fragmento de la canción original. El contenido debe ser compatible con tu celular. Verifica si tu celular es compatible con el contenido que quieras descargar antes de enviar las claves en www.esmasmovil.com. Marcaciones, claves, precios y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento; la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. El costo de los servicios es con IVA incluido; aplica 10% de IVA en ciudades fronterizas. Todos los cargos son automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas. Se generará tarifa de transmisión de datos, transporte a GPRS por parte del operador cuando aplique. Verifica costos finales con tu operador telefónico. Si tu celular es de prepago, el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que éste deberá ser suficiente para poder solicitarlo. Si eres usuario con plan de renta mensual, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta, sólo debes tener activa tu línea. En el caso de servicios de suscripción, el usuario reconoce y acepta que llevar a cabo el cambio a otro operadora de servicio celular con motivo del proceso de portabilidad, es causa de terminación anticipada de la suscripción al Contenido, sin responsabilidad para Esmas Móvil ni para la operadora de servicio celular. En las promociones podrán participar mayores de 18 años y para ganar se podrá requerir que se conteste una sencilla pregunta. Para la marcación 822 aplica costo regular de SMS generado por el operador telefónico. SERVICIO DISPONIBLE PARA TODAS LAS COMPAÑIAS CELULARES Y DE COMUNICACIÓN MÓVIL. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. Televisa S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2009. REBELDE®, su logotipo y todos los derechos relacionados con propiedad de Dori Media International GmbH y Cris Morena Group, S.A. © Derechos reservados 2009, bajo sublicencia de Televisa, S.A. de C.V. El CHAVO®, su logotipo, los personajes, los personajes ficticios y todos los derechos relacionados son propiedad de Roberto Gómez Bolaños®. derechos reservados 2009. LOLA, ÉRASE UNA VEZ® y todos los derechos relacionados son propiedad de Televisa, S.A. de C.V.© Derechos Reservados 2009. © Club De Futbol America S.A. de C.V. Todos los Derechos Reservados. Televisa 2009. © 2009 Viacom International Inc. todos los derechos reservados, Nickelodeon (TM). Shrek the Third TM & © 2007, DWA L.L.C. Domo © NHK-TYO 1998-2006. Domo Animation ©

esmas móvil®

Falta este texto Falta este textoFalta este textoFalta este textoFalta este textoFalta este textoFalta este textoFalta este texto-Falta este textoFalta este textoFalta este textoFalta este textoFalta este textoFalta este texto

Genghis Khan II: Clan of the Gray Wolf SNES

Sabemos bien que los juegos de este género no son tan populares como una buena aventura o los de peleas, pero eso no significa que sean malos; al contrario, se trata de muy buenas opciones que te exigirán más que simple habilidad con el control para ganar. **Genghis Khan II: Clan of the Grey Wolf** es secuela directa de **Genghis Khan**, que apareció hace ya muchos años en el NES. En esta entrega tendrás que pulir tus habilidades como gran **Khan** y llevar a la tribu mongol a ser los más poderosos del mundo. En este juego de estrategia y simulación tendrás a tus órdenes a varios clanes que deberás comandar a la victoria; pero no creas que todo se trata de combatir y pelear; tu misión es también cuidar a tu gente, proporcionarles sustento, y cuidar también de las demás tribus conquistadas.

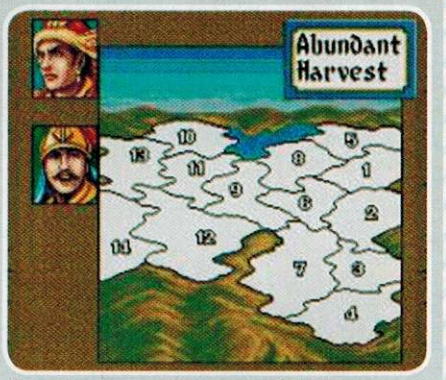
Controla tu destino

Al comenzar el juego tendrás la opción de conquistar el país de Mongolia como el gran **Genghis Khan** o bien, ser un líder mundial y dominar el mundo de la época. Ambas conquistas se llevan a cabo no sólo con el filo de tu espada, sino también con tus sabias decisiones para que haya un equilibrio en la economía, que la población esté contenta, la buena planeación en la compra y manufacturación de elementos necesarios, cuidar las relaciones familiares y de estado, y por supuesto, el entrenamiento de tus guerreros para que siempre estén listos para la batalla.

Como te comentamos en un principio, en este título se simula toda la actividad de tus clanes, así que tendrás que hacer todo en cierto número de turnos. Cada una de estas acciones y cosas tiene distintas prioridades; algunas son de suma importancia, mientras que otras pueden dejarse en segundo término. Los combates también dependen de turnos en donde debes de ir dirigiendo a tus tropas de manera efectiva para que acaben con los enemigos. Obviamente las campañas son distintas; a veces tendrás que conquistar un poblado, mientras que en otras deberás defenderte de diversos atacantes; por esta razón siempre debes estar alerta de que todas tus tropas estén siempre listas y en buenas condiciones para que resistan cualquier asalto.

Relaciones familiares

Ser el gran **Khan** de los mongoles no es una tarea fácil; además de tener una buena estratagema para la guerra, también hay que saber cuidar las relaciones que hay entre tu familia y la demás gente, pues de esto dependen muchas cosas. Hay que saber casar bien a tus hijas y también decidir quién será el sucesor de cada provincia cuando el actual muera; si tomas decisiones erróneas, seguramente verás repercusiones en el curso de la historia. Curiosamente, en la versión americana se quitó un minijuego estilo simulación de citas, en donde tienes que afinar tu relación con una de tus esposas; bueno, al menos el juego en sí es bueno aun sin esta pequeña omisión.



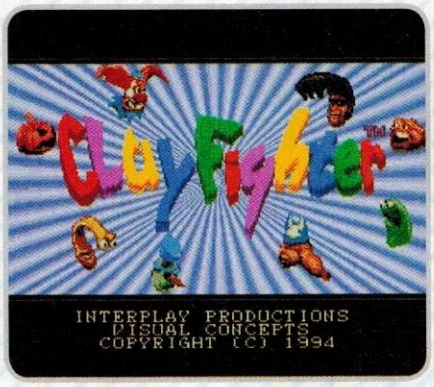
Para poder avanzar en las misiones, debes estar pendiente del mapa.

La perspectiva superior es muy parecida a la utilizada en **Zelda II** para NES.

Como puedes notar, **Genghis Khan II:** Clan of the Grey Wolfe es una excelente opción para todos los que traen sangre de comandante y que gustan de la estrategia. Sin lugar a dudas, este es uno de los mejores juegos de estrategia que estuvieron disponibles para el legendario SNES. Por supuesto, es recomendable para los que gustan de los combates en turnos, pero sí de plano no te agradan mucho, mejor procura jugarlo antes de que inviertas tus Wii Points; no sea que te arrepientas a la mera hora.

Clay Fighter Genesis

La década de los años 90 vio uno de los momentos más competitivos de la industria: el boom de los juegos de peleas que surgió después de la llegada del gran clásico **Street Fighter II: The World Warrior.** Dentro de esta avalancha de títulos y propuestas vimos joyas de gran seriedad como el increíble **Killer Instinct** y otros más como **Fatal Fury y Art of Fighting,** por ejemplo. Pero como sin risa no hay vida, también hubo compañías que se atrevieron a lanzar opciones más cómicas como lo fue el divertido **Clay Fighter**, que no sólo era chistoso, sino también original; ¿que porqué? Pues se trataba de personajes fuera de lo común. Vámonos más despacio para que nos expliquemos mejor.



A pesar de su aspecto, **Clay Fighter** era un juego sorprendete en *gameplay*.

Original y divertido

Lo que hizo tan especial a **Clay Fighter** de todos los demás juegos de peleas fue que los personajes tienen gráficos digitalizados, pero a diferencia de **Mortal Kombat** o **Pit Fighter**, aquí no se trata de personas, sino de modelos de plastilina (de ahí el nombre Clay = plastilina o arcilla para moldear). La variedad de personajes es muy buena y todos son bastante jocosos, así que vamos a ver rápidamente a cada personaje para que sepas a qué nos referimos. De antemano hay que recordar que la versión que está descargable es la de Genesis, que la verdad sentimos ligeramente inferior a la de SNES, pero bueno, si no jugaste el original del gran sistema de 16 bits de Nintendo, obviamente no notarás la diferencia.

La historia no es exactamente la verdad del mundo, más bien es el pretexto para poder lanzar el juego. Según esto, un meteorito hecho totalmente de plastilina cayó en un pequeño circo americano; una viscosa masa proveniente de su interior contaminó a todos en el circo, transformándolos en bizarras criaturas con superpoderes. Ahora, todos y cada uno quieren convertirse en el más fuerte, así que comienzan un torneo para ver de una vez por todas quién es el más poderoso de todos.

Aunque preferimos la versión de Super Nintendo, esta adaptación fue genial.

Los personajes

Bad Mr. Frosty

Él es un hombre de nieve con una pésima actitud y malos modales; él puede lanzar hielo en forma de estacas y convertirse en una gran bola de nieve; entre otras cosas.

Blob

Este personaje es simplemente una masa de plastilina que usa su propia técnica, el "goojitsu"; él se puede transformar en varias cosas para atacar a sus oponentes.

Blue Suede Goo

¿Qué otra cosa puede ser más jocosa que un imitador de Elvis Presley hecho de plastilina? Este personaje usa una variedad de ataques basados en la música, principalmente.

Bonker

Todo circo tiene un payaso, y **Bonker** es el icónico bufón de este juego. Armado con pays, un gran martillo y sus cómicos movimientos, **Bonker** es casi tan temido como **Pennywise** (el payaso de la película It).

Helga

Ella es una obesa cantante de ópera vestida al estilo nórdico, quien no sólo tiene mortales ataques, sino que incluso deja claro que: ¡"esto no acaba hasta que cante la gorda"!

Ickybod Clay

Él es nuestro personaje favorito de este juego; este es un fantasma con cabeza de calabaza que puede lanzar ectoplasma y teletransportarse; es como el **"Scorpion** de **Clay Fighter".**

Taffy

¡Este peleador sí que literalmente es un dulce! **Taffy** se puede estirar para lanzar golpes y patadas a gran distancia; así es, sabemos que lo estás comparando con **Dhalsim**; y no te equivocas.

Tiny

Este luchador no basa sus movimientos en agarres como **Zangief**, por ejemplo, sino que se lanza con fuerza directamente contra sus enemigos para dejarlos fuera de combate.

CN RETOS

¿Qué tal? ¿Cómo han estado? Esperamos que estén disfrutando de sus vacaciones; en esta ocasión la variedad de retos que nos han hecho llegar es enorme, podremos ver algunos que se han convertido en clásicos como **Super Smash Bros. Brawl** hasta otros menos frecuentes como es el caso de **Super Mario RPG**, pero bueno, mejor véanlos y asómbrense ustedes mismos de las siguientes marcas.

Super Mario RPG
Super Nintendo / Consola Virtual

Como es una costumbre, **Julio Muñoz, de El Salvador,** nos vuelve a sorprender con otra gran marca, esta vez **obtenida en el minijuego *Beetlemania*** donde al terminarse el tiempo dejó su récord en **17, 695 puntos,** por lo que si quieres quitarle su lugar deberás practicar bastante.

Animal Crossing City Folk
Wii

Después de recibir algunos diseños de ropa basados en superhéroes o equipos de futbol, ahora nuestra amiga **Janet García "Janetutis", del Distrito Federal,** nos manda esta foto donde nos muestra la gran combinación que ha logrado en su vestimenta y en el interior de su casa, lo que le ha valido varios reconocimientos de la **Happy Room Academy**.

Animal Crossing Wild World
Nintendo DS

Para seguir con la tónica de **Animal Crossing**, te mostramos una de las fotos que nos han mandado **Marlene y Víctor Negrete, del Estado de México,** con la que desean demostrarnos que la unión hace la fuerza, ya que juntos han logrado pagar todas las hipotecas de su casa sin trabajar demasiado, además han prometido compartirnos imágenes de su pueblo cuando hayan conseguido la fuente.

Super Smash Bros. Brawl
Wii

Si pensabas que podías seguir sin sorprenderte en este juego, checa los siguientes tiempos que logró **Ernesto Reyes Vidales, de San Luis Potosí** en los eventos del título; son tiempos increíbles.

Evento	Marca	Evento	Marca
1	0:09 23	21	0:11 96
2	0: 11	22	0:30 18
3	0:03 01	24	0:27 63
4	0:18 38	25	0:13 48
5	0:33 73	26	0:20 90
6	0:22	27	0:48 51
7	0:32 11	28	0:24 53
8	0:09 83	29	1:08 50
9	0:13 05	30	0:56 73
10	1:07 56	31	1:32 98
11	0:13 53	32	1:09 48
12	0:02 01	33	1:06 81
13	0:23 10	34	1:58 61
14	0:40 38	35	0:22 93
15	0:02 10	36	0:43 35
16	0:17 38	37	1:47 65
18	0:04 73	38	0:27 81
19	0:33 23	39	1:03 01
20	0:43 65	40	0:34 75
		41	1:00 7

Capcom vs. SNK 2 EO: Easy Operation
Nintendo GameCube

Al parecer las marcas que hemos publicado recientemente han logrado que la euforia por este excelente juego reviva, ya que **César Rodríguez González** nos ha hecho llegar un par de excelentes **marcas para el modo survival.** La primera de ellas la logró con **Iori, acumulando 49 victorias consecutivas,** pero la segunda, obtenida **con Eagle es impresionante, 135 peleas ganadas.**

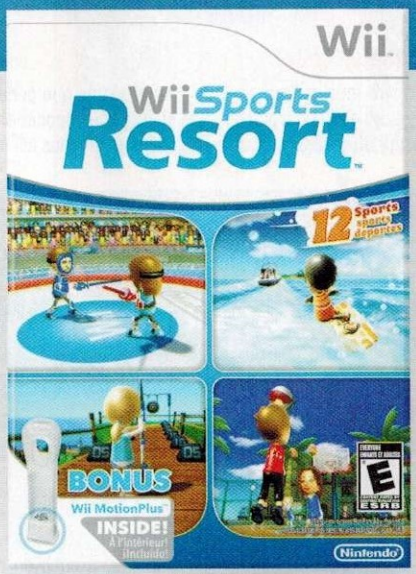
Te recordamos que puedes intentar superar estas marcas o bien mandarnos una nueva con un personaje diferente.

Esperamos que las marcas que te hemos presentado en esta ocasión te motiven para que pronto nos puedas mandar algunas que las superen o algunas nuevas en otros juegos; no olvides que no importa para qué plataforma sea, siempre y cuando hayas logrado un buen marcador o un tiempo que creas digno de compartirnos.

Wii™

¡Ven al paraíso de la acción y la diversión donde toda la familia puede disfrutar!

Utiliza el
nuevo accesorio
Wii Motion Plus™
que te brinda
mayor precisión
en tus movimientos.
¡Incluído con este juego!



Visítenos en: www.WiiSportsResort.com/es

¡Incluye una docena de juegos y actividades deportivas para ti!

Moto acuática

Espada

Frisbee®

Tiro con arco

Bolos

Ciclismo

Basquetbol

Piragüismo

Golf

Deportes aéreos

Tenis de mesa

Wakeboard

Nintendo®

DOLBY. PRO LOGIC II

© 2009 Nintendo. Wii Sports Resort y Wii son marcas registradas de Nintendo. Dolby, Pro Logic, y el símbolo de la doble-D son marcas registradas de Dolby Laboratories. "Frisbee®", "Frisbee® Disc", "Wham-O", "Frisbee Golf", y sus logos relacionados son marcas registradas de Wham-O, Inc. Todos los derechos reservados. © 2009 Nintendo.

NINTENDOWARE

Seguimos con los títulos más nuevos a descargar para tus consolas favoritas. Recuerda que estos grandiosos juegos no pueden comprarse de otra manera, así que bien vale la pena que te des una vueltecita por la tiendita de Nintendo para que descargues lo que más te agrade de estas opciones que están muy interesantes y a muy buenos y razonables precios. Estamos seguros de que no te arrpentirás al adquirir las recomendaciones de este mes, pues tienen mucho para ofrecerte.

Drill Sergeant Mindstrong

XSeed — **800 Wii Points** — Wii Ware

¿Alguna vez te has preguntado qué se siente estar en el ejército recibiendo órdenes de un latoso y gritón sargento que no te deje descansar y te traiga a pan y agua? Pues no te lo imagines más y conoce esta nueva opción que está lista para que la descargues y tengas un experiencia totalmente diferente a las aventuras clásicas, los juegos de carreras y demás géneros de los videojuegos. En **Drill Sergeant Mindstrong** tendrás que ponerte las pilas para sobrevivir a un extenuante campamento militar en donde ejercitarás la parte más importante del cuerpo humano: el cerebro.

¿De qué se trata?

De manera muy general, en este juego tendrás que ponerte a las órdenes de uno de los personajes más pintorescos al que hayamos tenido el gusto de conocer en el mundo del entretenimiento electrónico, quien no cesará de gritarte indicaciones para que cumplas los diferentes objetivos del juego.

Dos más dos son cuatro... cuatro y dos son seis... ¿de veras te crees tan hábil para ganar?

Los minijuegos no solamente requieren de tu destreza, sino también de tu intelecto.

¡¿Te crees muy listo?!

Este singular entrenamiento mental se lleva a cabo en cuatro diferentes minijuegos, cada uno con sus respectivas metas y estilos. Tenemos una dualidad en cuanto a nuestra opinión acerca de esta limitante; por un lado contamos con cuatro divertidas opciones en donde pasarás gratos momentos, especialmente si juntas a tu familia o bien, si te reúnes con tus amigos el fin de semana; pero por otro lado, el hecho de que sean solamente cuatro los minijuegos, hace que se vuelva muy repetitivo y por ende, te llegue a cansar sin remedio alguno. Es recomendable que lo juegues por períodos no muy largos y que lo dejes descansar, así no te aburrirás tan pronto de tener que pasar una y otra vez los mismos cuatro eventos.

Drill Sergeant Minfstrong es una buena opción sin duda, pero esa limitante de la variedad sí que le pega mucho; sabemos que es un título descargable y por ende, no tan largo; pero aun así, creemos que pudieron haberlo hecho un poco más duradero y variado; tiene que gustarte demasiado para que se convierta en uno de ésos juegos que son simplemente obligatorios de tener en tu colección.

Los gritos del sargento son el pan de cada día en este juego, trata de no hacerlo enojar mucho.

Si no contestas bien las indicaciones, tendrás que pagar tu ignorancia con ejercicios.

Los juegos están basados en los más comunes ejemplos de entrenamiento militar, como correr, disparar y hacer ejercicio; pero obviamente todo está enfocado en que pienses mucho antes de que puedas avanzar. Constantemente se te irán presentando diferentes operaciones matemáticas y de raciocinio, así que tendrás que ir respondiendo a cada una de las preguntas lo mejor y más rápido que puedas, pues de lo contrario, tendrás que sufrir más y más gritos del sargento que no te dejará en paz ni un solo momento.

Destreza mental + habilidad con el control = un divertido juego.

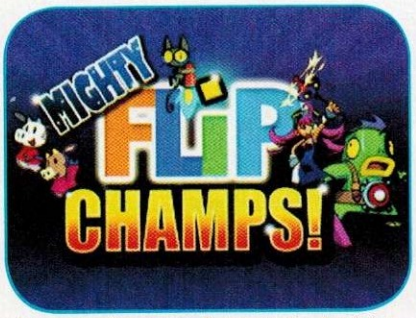
Presta atención a las órdenes del militar o no sabrás qué hacer en cada juego.

Hablando de la parte visual y musical, **Drill Sergeant Mindstrong** cumple su cometido realmente; no vayas a esperar una gran historia, gráficos o música estilo **Final Fantasy** o algo así; estamos hablando de que este es uno de esos títulos que son demasiado simples y que están más que nada hechos para que te pases un buen momento de esparcimiento en compañía de tus amigos o familiares, pero definitivamente no es una opción para quien gusta de jugar a solas. Dale un buen vistazo y verás a qué nos referimos. ¡Señor, sí, señor!

Mighty Flip Champs!

Way Forward Technologies — **800 Wii Points** — DSiWare

Dos de nuestros géneros favoritos son sin duda el de aventuras y los *puzzles*; de manera que una mezcla de ambos siempre es bien recibida por los videojugadores que saben apreciar un buen título cuando lo prueban. En esta original opción tendrás que pasar múltiples laberintos, sortear innumerables obstáculos y rescatar a tus amigos **Champs** hasta llegar a la salida. Si crees tener lo necesario para este nuevo reto, no lo dudes y comienza a leer, no sea que te pierdas de esta información que estamos seguros te resultará por demás interesante y querrás jugarlo sin duda.



Los personajes no ganarán un premio a la originalidad, pero el juego sí podría competir sin duda.

Mide bien tus movimientos para que no tengas que pasar las etapas una y otra vez.

Lo sencillo funciona

El *gameplay* de **Mighty Flip Champs** es en verdad algo muy simple; tu objetivo en cada uno de los diversos niveles es rescatar a tus compañeros y llegar hasta donde se encuentra un personaje de nombre **Fishman**, quien te transportará amablemente al siguiente escenario. Para lograrlo, debes controlar al héroe **Alta** por cada rincón del nivel, evadiendo obstáculos y peligros para sobrevivir; pero seguramente te preguntarás qué tiene que ver el título con todo esto; pues déjanos decirte que debes voltear las pantallas para alcanzar ciertos sitios dentro de cada nivel; algunos de ellos tienen hasta seis diferentes pantallas, así que tendrás que actuar rápido y medir bien tus movimientos.

La pantalla en la que se lleva a cabo la acción es la de arriba, mientras que la de abajo será en donde puedes ir volteando cada pantalla con un solo toque de tu ***Stylus***. Por fortuna, cuentas con varios ítems que te harán más fácil la existencia, así que no pierdas la oportunidad de hacerte de todos y cada uno de los elementos conseguibles que halles en tu camino. Algunos peligros están a la orden del día, así que antes de que te creas todo un maestro, primero debes aprender a dominar el cambio de pantallas como si fueran una extensión de tu cuerpo. Con el tiempo y un poco de práctica, podrás convertirte en el mejor de este divertido juego.

Estudia cada escena para que sepas bien lo que harás en tu siguiente paso.

Lo que más nos gustó es que este juego tiene una variedad impresionante y un buen nivel de ***Replay Value***, a diferencia de otros títulos, tanto descargables, como los que compras de manera normal. Si lo que buscas es algo que se salga de los tradicionales panes con lo mismo, o simples juegos hechos al vapor; no dudes ni por un segundo y descarga esta divertida entrega para tu DSi, verás que no te arrepentirás de haberlo hecho.

Los gráficos son muy coloridos y se ven muy bien en las dos pantallas.

Mide el momento

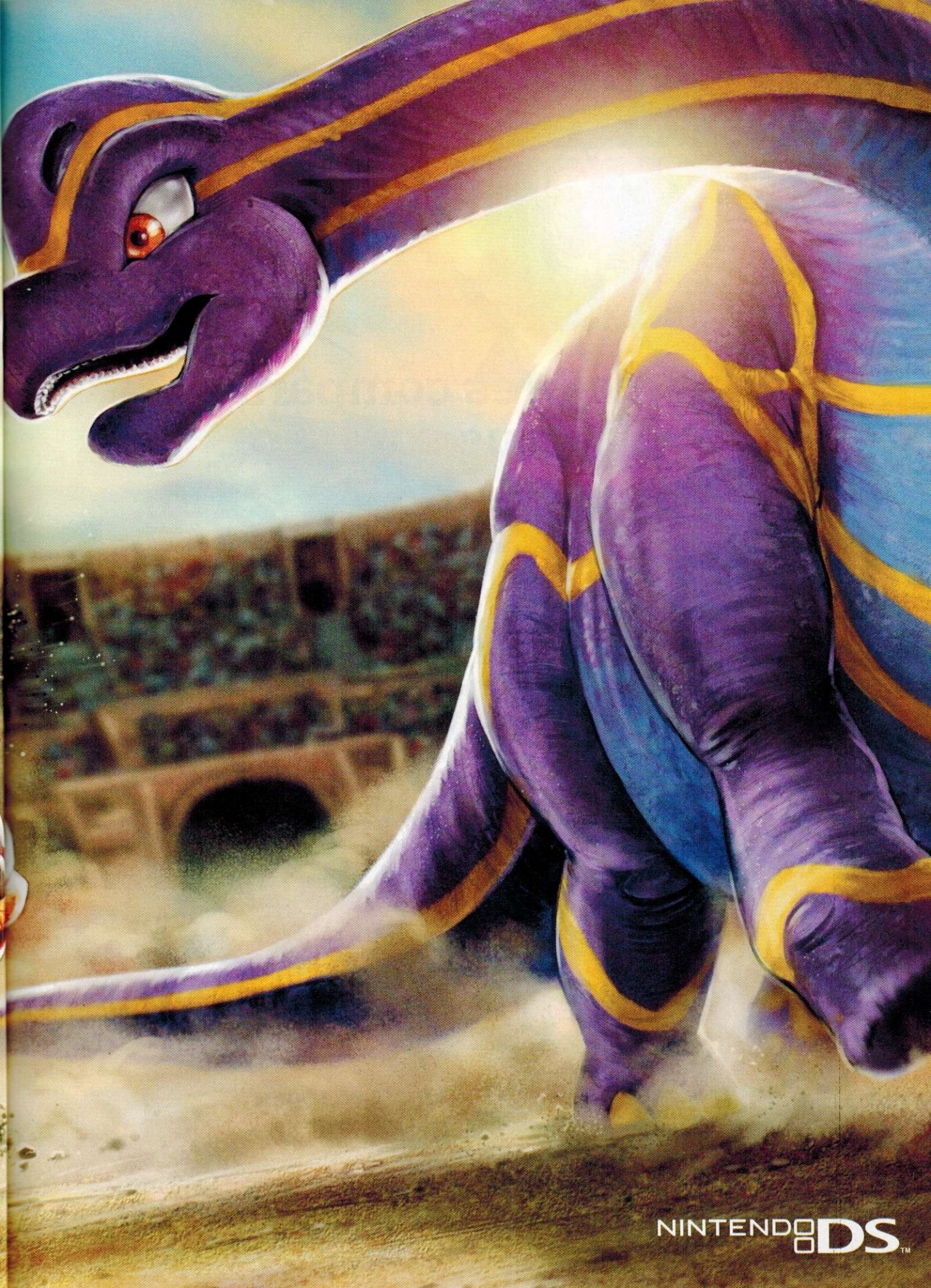
Puedes mover a **Alta** con el Pad y al mismo tiempo ir volteando las pantallas con los botones de acción. Ocasionalmente podrás cambiar de pantalla sin necesidad de activar un *switch* o algo; simplemente hay que tener los ojos bien abiertos por cualquier cosa misteriosa que halles, así podrás alcanzar partes que de primera instancia igual y se te pasan. Al igual que muchos personajes de los videojegos, **Alta** es vulnerable a las caídas; así que tendrás que evitar que termine en una trampa al momento de cambiar de una pantalla a otra; lo bueno es que si ella llega a caer y alcanzar a voltear bien el escenario, podrás salvarle la vida y continuar con tu misión.

Tenía tiempo que no pasábamos tanto con un solo juego como con éste.

Cambia las pantallas, mantente tranquilo y serás el campeón en poco tiempo.

De entrada te podemos decir que no hemos encontrado el Santo Grial de los videojuegos, pero sí hay que darle un buen mérito a este juego que nos presenta algo nuevo en esta industria tan llena de repetición y refritos. Lo más importante es que resulta tan divertido de jugar, que es sumamente recomendable, además de ser apto para toda la familia. Nos agrada mucho que haya juegos así, en donde los pequeños o inexpertos pueden divertirse sin problemas, pero al mismo tiempo, los veteranos del control podremos pulir nuestras habilidades al intentar romper nuestras marcas. Si ya estás cansado de que te vendan lo mismo, pero con diferente número o subtítulo, mejor te exhortamos a que le des una oportunidad a este interesantísimo juego, pero recuerda que si no practicas, no podrás vencer.

© 2008-2009 Nintendo / RED. Fossil Fighters. TM, ® y el logo de Nintendo DS son marcas registradas de Nintendo. © 2009 Nintendo.


NINTENDO DS™

Reporte E3 2009

Las mejores compañías revelan sus sorpresas

En el número anterior de Club Nintendo, incluimos las primeras impresiones del E3 2009, lo visto durante la conferencia de Nintendo que, para muchos de nosotros, ya comienza a tomar un sabor tan agradable como hasta hace unos años, al presentar múltiples sorpresas que nos dejaron boquiabiertos como **Metroid Other M**, pues nadie se esperaba esta noticia y mucho menos que se tratara de un trabajo bajo el criterio de desarrollo de Team Ninja. Sin embargo, para esta edición, continuaremos con la cobertura completa de los juegos que se mostraron en el piso de exhibición durante los días del evento. Las mejores compañías revelaron sus sorpresas que tenían guardadas con recelo, logrando que la prensa y los jugadores nos emocionáramos más a cada momento, aunque eso sí, aún faltan afinar varios detalles más para que se regrese al concepto original, pero en definitiva, va mejorando.

Realmente lo que demeritó al evento el año pasado fue la escacez de noticias y títulos de renombre o nuevas franquicias que sorprendieran; afortunadamente, esto no ocurrió ahora y Nintendo lució con excelentes noticias para Nintendo DS y Wii, pero también las compañías están trabajando en serio para ambas plataformas (portátil y casera) con títulos que nos hacen ver una verdadera evolución tanto gráfica como de *gameplay*. No vayamos muy lejos, ¿qué opinas de **Red Steel 2**? ¿**The Conduit**? ¿**Tatsunoko VS Capcom**? Son un simple ejemplo de lo que nos espera para el resto del año y principios del próximo, títulos que renovarán nuestra pasión por los videojuegos y el gusto de reunirse con los cuates para una grata sesión de peleas, *shooters*, acción, deportes o cualquier género. Así que prepárate, porque en las siguientes páginas, encontrarás más de 60 juegos que lucieron en el E3.

New Super Mario Bros. Wii
Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth
Golden Sun DS
Kingdom Hearts: 358/2 Days
Silent Hill: Shattered Memories

Nintendo

Endless Ocean 2

Wii Nintendo 2010

Explora el vasto océano en tu Wii

Buscando un equilibrio entre los títulos de acción, RPG, estrategia y demás categorías, la compañía AKIRA (desarrolladores) nos prepara la secuela de **Endless Ocean**, título que rompiera esquemas por su temática fuera de lo ordinario, transportándonos hacia territorios que no muy comúnmente exploramos... el vasto océano. **Endless Ocean 2** continúa con la excelente sensación provocada por la primera entrega, pero notarás un cambio interesante, es decir, anteriormente se concibió como un título para relajarte, pasar momentos en espectaculares escenarios y distraerte mientras observabas el comportamiento de los peces, pero ahora, darás un giro para enfocarte más en la aventura.

Ahora no hay que viajar kilómetros para ver ballenas, sólo enciende tu Wii y gozarás del espectáculo.

El océano siempre tiene retos que ofrecer y esta ocasión no será la excepción. Mientras observas a toda la fauna marina, habrá momentos de tensión cuando sientas la presencia de un poderoso tiburón, teniendo sólo dos opciones... tranquilizarlo o huir de él. Ya que se te haya normalizado el palpitar de tu corazón, podrás ir en busca del tesoro perdido. Habrá diferentes barcos con huecos oscuros en donde se esconden los secretos y reliquias más sorprendentes; múltiples cuevas y grietas en la profundidad que guardan secretos inimaginables.

Gráficamente es toda una experiencia extraordinaria al ver el océano tan real como en la foto.

Encontrarás cientos de peces en su hábitat natural, pero ten cuidado, algunos no son tan amigables.

En **Endless Ocean 2** descubrirás nuevas criaturas y mejor calidad gráfica diseñada para que te adentres en el mundo marino que podrás explorar a tu antojo. Tu personaje regresa como un buzo en busca de aventuras, recorriendo el inmenso azul profundo y captando los mejores momentos de la vida marina con el lente de la cámara fotográfica para guardar los mejores momentos. También contarás con diferentes accesorios para llamar la atención de los peces y ganarte su confianza. Toma en cuenta que las criaturas se encuentran en su hábitat natural y por lo tanto, algunas se asustarán si no tienes cuidado al acercarte, así como otras que te verán como una extraña amenaza.

Flipnote Studio

DSiWare Nintendo Pendiente

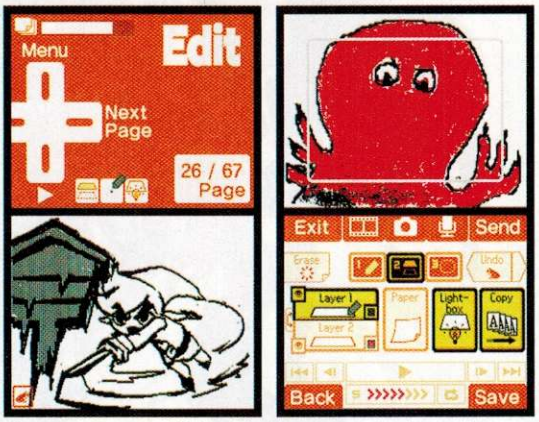
Escribe tus notas, o mejor aún... ¡anímalas!

Es un hecho que Nintendo quiere expandir sus cualidades multimedia para sistemas portátiles y si bien el Nintendo DS convencional ya podía ofrecer variantes interesantes para audio, video y fotografías a través de dispositivos adicionales, ahora el DSi logra reunir esas cualidades y agrega nuevas opciones como son las aplicaciones que puedes descargar. De hecho, muchos juegos como **My Do it All** tienen funciones de agenda y juegos, pero con Flipnote Studio hará muchas cosas adicionales, e incluso se presenta con un estilo visual atractivo para todos los jugadores.

Aquí podrás escribir tus propias notas, redactar mensajes de corto o mediano tamaño para tener tus ideas, objetivos o recados en la palma de tu mano, por supuesto, haciendo pleno uso de las cualidades táctiles del NintendoDS y utilizando el *Stylus* para controlar los comandos de acción. Utilizarlo es de lo más sencillo, tal como si navegaras en el panel de configuración principal de tu consola; además, tendrás la opción de cambiar el grosor del lápiz para trazar tus notas o dibujar cualquier personaje o paisaje que te imagines.

Es un título simple, pero muy divertido y con opciones que incrementan el potencial del Nintendo DS.

Crea animaciones sin necesidad de ser experto en ello.



Flipnote cuenta con múltiples opciones para que no te aburras ni por un segundo, ya sea dibujar, escribir o animar tus ideas.

Ahora bien, las notas son lo más simple del juego (que, al parecer, no saldrá en tiendas como se acostumbra, sino será destinado en exclusiva para el canal de compras por Internet de Nintendo DSi), es decir, también tendrás la oportunidad de crear animaciones bastante dinámicas y con suma facilidad; digamos que sería como un pequeño Movie Maker, pero mucho más amigable en sus comandos y acciones, de tal forma que pronto estarías creando movimientos que podrás compartir con el mundo entero a través de Internet.

Fossil Fighters

NDS Nintendo Agosto 2010

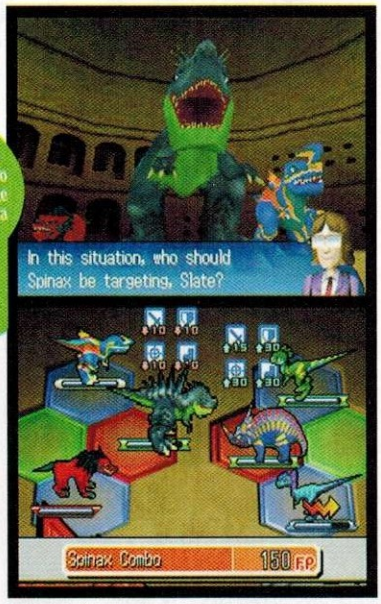
Los dinosaurios reviven en el NDS

Aceptémoslo, por la mente de muchos de nosotros ha cruzado la idea de explorar extensos territorios en busca de fósiles de dinosaurios... descubrir el esqueleto de un gigantesco T-Rex o un mortífero Velociraptor. Más allá de la fantasía de **Jurassic Park** o de todos los hechos científicos que nos proyectan en Discovery Channel, hay opciones que aparte de cumplir nuestro sueño de ver paleontólogos, nos dará el entretenimiento necesario mientras consigues una gran colección de esqueletos.

La limpieza de los huesos es vital en tu progreso, así que para retirar el polvo excedente necesitarás la fuerza de tus pulmones (soplando directamente en el micrófono integrado del Nintendo DS). Dependiendo de cómo lo hagas, serás calificado por el sistema (entre mejor puntuación tengas al limpiarlo y restaurarlo, tendrá mayor poder en las batallas), así que haz tu mejor esfuerzo para vencer a todos tus oponentes.

Encuentra toda clase de dinosaurios y vuélvete un experto en la materia.

En total serán 100 distintos dinosaurios conocidos como "vivosaurs". Para que te des una idea de qué te espera con este juego, te comentamos que tiene elementos de búsqueda, exploración, pero también de táctica y estrategia, RPG y peleas (algo así como **Pokémon**, pero con detalles que lo hacen especial), pues deberás esforzarte por conseguir los mejores restos de los vivosaurs antes de que el equipo contrario lo haga. Durante tu aventura, necesitarás cavar tan profundo como puedas para extraer los huesos utilizando la pantalla táctil y el *Stylus*, mismo que te servirá para martillar, taladrar y perforar la superficie como todo un profesional. Por supuesto, hay que hacerlo con cautela para no romper ninguna pieza, quitarles correctamente las piedras y tierra que se le hayan acumulado con los años.



Agrega la fuerza necesaria a tus batazos para que logres las mejores puntuaciones.

Glory of Heracles

NDS Nintendo 2010

Las épicas batallas de la antigua Grecia

Al comenzar, tomarás el papel de **Heracles**, adentrándote en un mundo de acción y espectacularidad mientras cruzas peligrosos terrenos y luchas en contra de indomables enemigos. Para salir victorioso en tu odisea, te convertirás en el comandante de la escuadra griega y ganarás la confianza del pueblo para recibir información útil que te conduzca al enemigo.

La acción se desarrolla en ambas pantallas, pero la táctil es la que lleva todo el control.

En ocasiones aparecerán círculos que debes presionar con el *Stylus*.

La historia da inicio cuando **Heracles** (también conocido como **Hércules** en la mitología romana) es despertado por el abrazo de las olas en una playa, sin memoria o recuerdo alguno de lo ocurrido en el pasado, tal como **Link** en su aventura de Game Boy. Sin embargo, la amnesia no será impedimento para cumplir con las labores de héroe, por lo que debes viajar por múltiples territorios para descifrar los hechos misteriosos de su pasado, iniciando así tu nueva gran aventura.

El juego se basa en la historia de la antigua Grecia, dándote la oportunidad de visitar ciudades tan importantes como Esparta (pocos guerreros, pero bien entrenados), Atenas y otras tantas más donde conocerás a aliados y enemigos que serán vitales para el desarrollo de la misión. Como en todo buen RPG, tendrás una perspectiva isométrica que deja a la vista un cuadro importante de exploración. Asimismo, en las batallas no sólo usas la espada, sino que habrá momentos para magias y ataques especiales como en **Golden Sun** o **Final Fantasy**.

Viaja a la antigua Grecia para revivir las heroicas batallas de Heracles y su grupo de guerreros.

Golden Sun DS

NDS Nintendo 2010

La esperada secuela llega al Nintendo DS

Tuvieron que pasar varios años y un cambio de generación en las consolas portátiles de Nintendo para que la compañía se decidiera a lanzar una secuela de **Golden Sun**, quizá uno de los títulos RPG más prometedores y bien trabajados que hayan salido en los últimos tiempos. Antes nos sorprendió en el Game Boy Advance, mostrando gráficos que podrían catalogarse como de lo mejor para dicha consola y ni qué se diga de la historia, que fácilmente te enganchaba por su intensa historia y gran desarrollo de personajes.

Si todo sale de acuerdo al plan, **Golden Sun DS** podría estar a la venta durante la primera parte del próximo año y, aunque no hay fecha definitiva, nosotros estaremos pendientes para darles hasta el mínimo detalle sobre este título.

Los poderes y ataques especiales seguirán siendo parte fundamental del juego.

Gráficamente se nota una evolución en el Nintendo DS y eso que sigue en fase de desarrollo.

Para muchos de nosotros era un hecho que habría una tercera entrega, pero hasta hace poco sólo se trataba de especulaciones o rumores, pues no había nada confirmado ni en planes o propuestas reales. El hecho es que con el Nintendo DS se tiene una posibilidad de continuar con la historia y dar a los fans lo que realmente querían, un título que superara la calidad de los anteriores y ofreciera nuevas formas de experimentar la aventura/RPG. Por supuesto, muchos de los personajes regresan para complementar la trama.

El grupo de guerreros que apareció por primera vez en Game Boy Advance, está de vuelta en el NDS.

Gráficamente no deja de sorprendernos, de hecho, como siempre, en los momentos de batalla es cuando lucen más los efectos y aquí continúa de la misma forma. Mientras enfrentas a los enemigos, tienes la oportunidad de realizar golpes físicos directos o valerte de magias y ataques especiales que lucirán espectaculares al extenderse a ambas pantallas. La perspectiva o ángulo de visión varía de frontal a isométrico, permitiéndote observar cada aspecto del escenario. Luego de su anuncio en el E3, no se han revelado nuevos detalles de la historia, pero seguramente lo harán en los próximos meses.

Line Attack Heroes

Wii Nintendo Pendiente

Guerreros, ¡ataquen!

Si buscas títulos diferentes y creativos, te presentamos **Line Attack Heroes**, un curioso y divertido juego de acción tipo *Melee* que requiere no sólo de ágiles respuestas al control, sino también de decisiones rápidas cuando tomes a tu cargo una línea de cuatro guerreros quienes lanzarán sus ataques con un giro en el control del Wii. De primera instancia pareciera confuso en cómo se juega, pero luego de tenerlo unos minutos bajo control, te darás cuenta de lo divertido que es y lo fácil que resultan los comandos de ataque.

Esta es una propuesta diferente por parte de Nintendo que seguramente será de tu agrado.

Diviértete en el juego individual o invita a tus amigos a participar en la aventura.

Tu misión será la búsqueda de las piezas de la estatua del dragón que misteriosamente desaparecieron de su sitio original. Mientras continúas tu camino por recuperarlas, encontrarás una gran variedad de enemigos con poderes tan variados y devastadores que necesitarás vencer antes de reclamar tus premios. Cuando un enemigo es conquistado, él se vuelve parte de la línea de ataque del personaje principal, además de compartirle sus habilidades. Cuando avances lo suficiente, será el momento perfecto para enfrentar a alguno de los jefes de nivel, para vencerlos, utiliza diferentes ataques estratégicos y así caerán en menos de lo que te imaginas, por ejemplo, un ataque envía la línea de guerreros girando hacia los enemigos al estilo demonio de Tasmania, mientras otros le disparan de frente en una línea de combate.

Line Attack Heroes se resume en un juego donde tus habilidades serán tomadas en cuenta, pero si no eres muy apegado a los videojuegos, te divertirás con las múltiples situaciones en pantalla y el sencillo *gameplay* que ofrece, incluso podrán participar hasta cuatro jugadores simultáneos para incrementar el reto en diversos modos *multiplayer*.

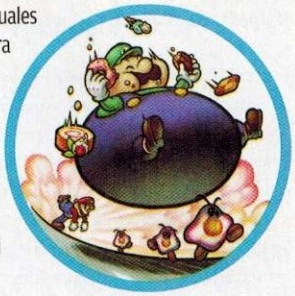
Las opciones creativas para Wii siguen llegando a nuestros hogares como muestra: Line Attack Heroes.

Mario & Luigi: Bowser's Inside Story

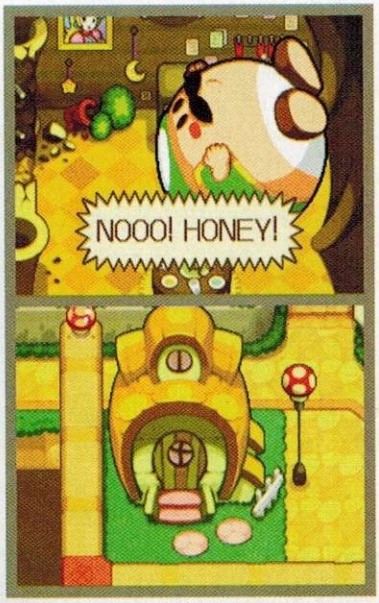
Por primera ocasión, Bowser compartirá el estelar junto con Mario y Luigi

Ya se habían tardado en traer este juego para América, pues en Japón está disponible desde hace algunos meses. Se trata de la tercera entrega de **Mario & Luigi** (el segundo para Nintendo DS). La historia será un tanto más extraña de lo que anteriormente has checado. Ahora un virus desconocido ataca a los hongos del reino, logrando que se agranden a proporciones inimaginables y giren por todos lados, pero no causa efecto en los plomeros o en la princesa, **Bowser**; en otro de sus múltiples intentos de conquistar al reino de los hongos, él se dispone a comer un extraño hongo mágico, pero lo que no sabía es que uno de los efectos secundarios es inhalar todo lo que se encuentre a su alrededor... incluyendo al par de plomeros y a la rubia de vestido rosa.

En esta ocasión tendrás dos historias diferentes en las cuales participar: en primer lugar está la lucha de **Bowser** en contra de otro archivillano que pretende apoderarse del castillo del **rey Koopa**, siendo la primera ocasión donde toma un rol tan importante y con historia propia. Por el otro lado, está la odisea de los plomeros que han sido reducidos al tamaño de un microbio y se encuentran dentro del cuerpo de **Bowser**. Ellos necesitan abrirse camino a través de múltiples retos tanto simples como complejos; lo curioso es que el anfitrión ni siquiera sabe que los hermanos están allí.



Muchas acciones se retoman de los juegos anteriores, sumándose a las nuevas de esta entrega.



Gráficamente mejoraron muchos aspectos para realzar las texturas y fondos de escenarios.

Interactúa en las misiones de Mario y Bowser

Durante el juego, habrá momentos en los que pasarás de una historia a la otra. De hecho, lo que ocurra dentro de su cuerpo, lo afectará en el exterior, pero lo más curioso es que en ocasiones, **Mario** y **Luigi** resolverán acertijos y retos que ayudarán a su viejo enemigo en lo que ocurra en el exterior. En sí, se trata de una aventura interactiva en dos planos, compartiendo hazañas y apoyándose unos a otros para lograr tu diversión al máximo.

El rey de los **koopas** luchará incansablemente para que ningún villano intente quitarle el trono que ha conservado desde hace mucho tiempo y será el momento ideal para que le ayudes a lograrlo.

El *gameplay* no ha sufrido variantes con respecto a las dos entregas pasadas, es decir, durante los encuentros con enemigos debes presionar los botones con tiempo para incrementar el potencial de tus guerreros. Por supuesto, en el caso de **Bowser**, él peleará individualmente y no en conjunto como los oriundos de Brooklyn, pero no te preocupes, sus poderosos golpes y ataques especiales son devastadores. Por otro lado, el estilo de juego se desarrolla como una aventura en plataformas totalmente tridimensional. Tal como lo imaginas, los escenarios, dependiendo del personaje activo, serán diferentes, pero en ocasiones (cuando has progresado lo suficiente), **Mario** y **Luigi** pueden ir al exterior (o regresar) a través de los clásicos tubos mágicos.

Lógicamente, esta entrega está llena de humor y personajes curiosos que verás a tu paso.

En algunas ocasiones, **Bowser** aumentará de tamaño tan drásticamente que deberás girar tu consola de forma lateral; además, puedes soplar directamente al micrófono o presionar en la pantalla táctil con el *Stylus* para seguir en la acción. En cuanto a los gráficos, se mantienen como en la entrega anterior (con colores brillantes y escenarios extraídos de los enormes parajes del reino hongo), al igual que el humor que ha caracterizado a la franquicia. Sin lugar a dudas, **Mario & Luigi: Bowser's Inside Story** es un título de aventuras con cualidades de RPG que mantendrá entretenido a jugadores de todas las edades y es una excelente opción para adentrarte en el mundo de **Mario** y sus fantásticas aventuras.

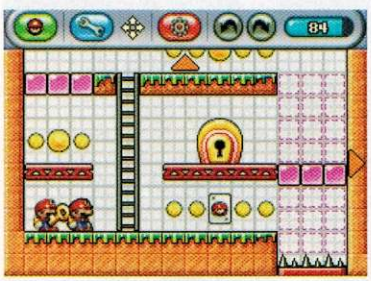
Mario VS Donkey Kong: Minis March Again!

DSi Ware Nintendo Disponible

El regreso de los minis

Para esta tercera entrega, Nintendo prefirió lanzar el juego directamente a través de las descargas de Nintendo DSi, volviéndolo una exclusiva para la más reciente consola portátil. A diferencia de la línea original en donde **Bowser** secuestra a **Peach** para dar inicio a otra misión de rescate por parte de los hermanos plomeros, aquí será **Donkey Kong** quien continúa secuestrando a **Pauline**, otra damisela en peligro que espera al héroe miniatura para ser salvada de los peligros por diminutos que sean.

El juego se desarrolla utilizando ambas pantallas, es decir, habrá objetivos en ambas imágenes para que no pierdas detalle y no como en otros títulos, donde alguna de las pantallas sólo despliega información básica y no implica acción directa con los elementos gráficos. El estilo de juego es del tipo **Lemmings**, es decir, tú controlas y das órdenes directas a un grupo de mini **Marios** para cruzar diversos acertijos que se presenten en el escenario, para luego llegar a una confrontación directa contra **Donkey Kong**.



Utiliza la pantalla táctil para controlar el movimiento y acciones de los pequeños **Mario**.

Los niveles se muestran en 2D y deberás buscar la forma de avanzar, eliminando obstáculos y creando nuevos caminos para llegar a tu objetivo. Algunos de los retos serán de habilidad, mientras que otros te mantendrán con el tiempo encima. En total, debes vencer aproximadamente más de 50 niveles de juego, pero el reto se volverá aún mayor (y divertido) cuando participes en el editor de niveles, así serás tú quien diseñe los propios escenarios que incluso podrán checar otros jugadores que los descarguen gratuitamente desde la tienda de Nintendo. **Mario VS Donkey Kong: Minis March Again!** Tiene un costo de 800 puntos y si no has jugado ninguna de las versiones previas, ésta será la indicada.

Las batallas finales contra el gorila parecen sencillas, pero requieren de grandes habilidades.

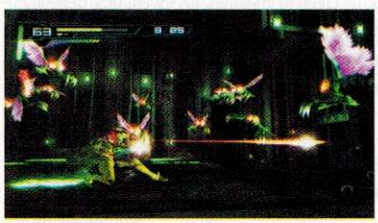
Dependiendo de tus acciones, podrás ganar recompensas y bonus adicionales.

Metroid Other M

Wii Nintendo 2010

Samus Aran en busca de más acción

Llegaba el momento del cierre para la conferencia de Nintendo en el E3... **Super Mario Galaxy** parecía ser la joya de la corona, pero de pronto, un título más llegó para hacerle compañía al del plomero, así es, nos referimos a **Metroid Other M**, que aún no sabemos si se trata del nombre definitivo pero todo apunta para que así sea. En esta ocasión, se deja atrás la excelente etapa de Retro Studios con la saga **Prime**, donde vimos cómo **Sumus** se enfrentaba a sus múltiples retos en un tipo de juego autodenominado como Aventura/RPG.



Gráficamene nos sorprendió desde el inicio del video y no dudamos que sea sólo el inicio.

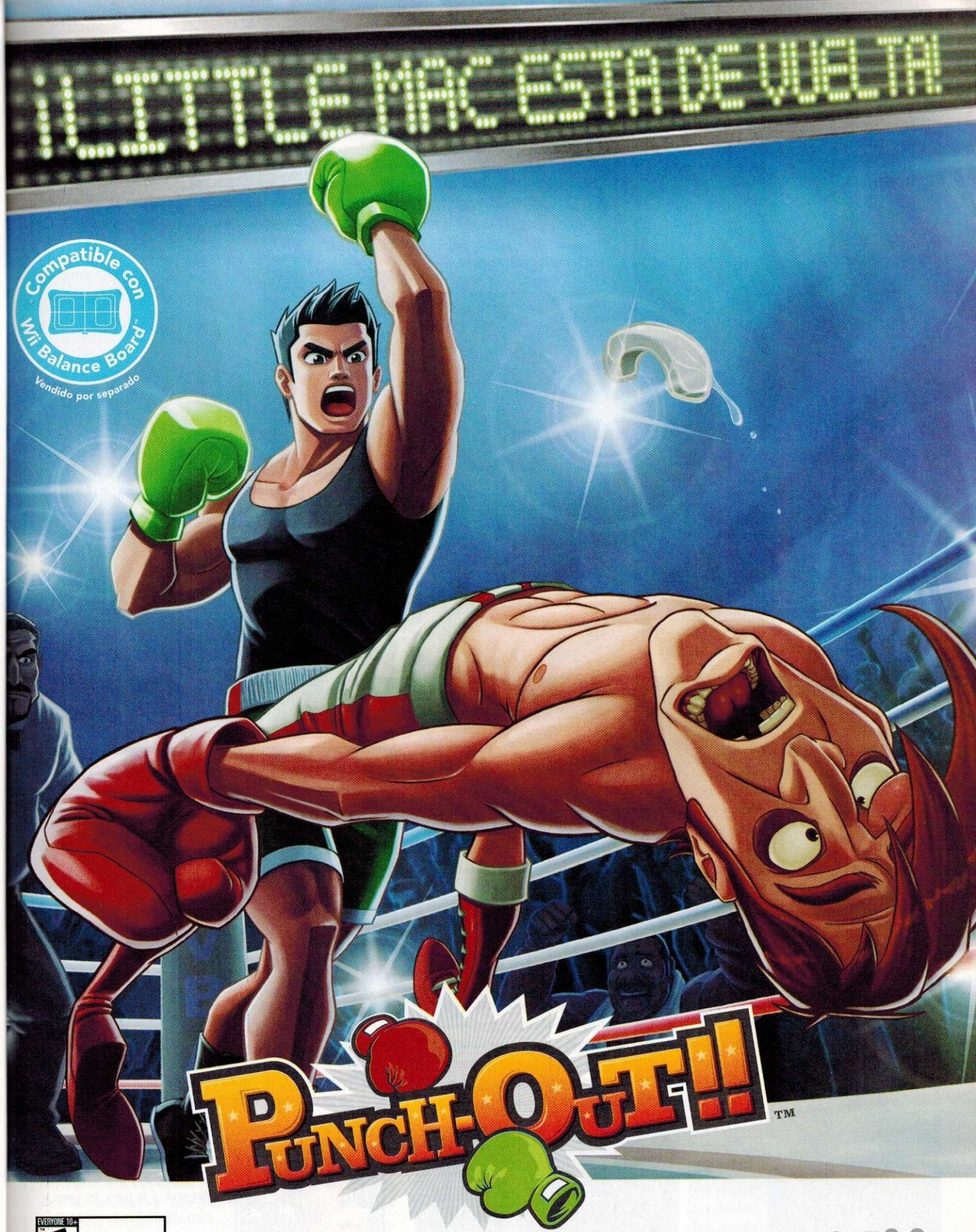
La acción luce mucho más intensa que en las entregas anteriores.

En esta nueva generación de juegos, se da la bienvenida a un nuevo desarrollador para ambientar y animar la nueva etapa de **Metroid**... Team Ninja, creadores de juegos tan impactantes como **Ninja Gaiden** y **Dead or Alive**. Por supuesto, con el cambio de licencia también vienen otras modificaciones, es decir, en esta ocasión veremos más chispazos de acción, tal como ocurrió en entregas pasadas de **Metroid**, pero también se conservará la exploración y cualidades de control que han sido tan importantes por su buena adaptación ante el Wiimote y Nunchuck. Se ha dicho que el juego estará listo para el primer trimestre del 2010, esperemos que no ocurran retrasos, pues ya estamos esperándolo ansiosamente, por otro lado, falta mucho por ver en cuanto a historia, es decir, cuáles serán los objetivos principales y qué tipo de enemigos estaremos enfrentando en la misión.

La heroína galáctica está a punto de enfrentar una de sus batallas más intensas en el Wii, ¿estás listo para ayudarla?

Aún no se comenta si será compatible con Wii MotionPlus, pero sería lo más óptimo para lograr una mejor experiencia de juego. Gráficamente se ve un cambio generacional, detalles de luz y efectos de movimiento que nos dejaron sorprendidos y esperemos que sigan por ese camino para la versión final, pues aún se encuentra en una etapa sumamente preliminar que tiene como indicado el 2010 para su estreno. La historia se centrará en los orígenes de **Samus**, su perspectiva sobre la guerra galáctica y en sí, una orientación a esta increíble heroína.

Sin duda alguna, este juego fue el más aclamado durante la conferencia de Nintendo en el E3 2009.



EVERYONE 10+
E 10+
CONTENT RATED BY ESRB
Cartoon Violence
Comic Mischief

DOLBY PRO LOGIC II

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

Wii™

© 2009 Nintendo. Punch Out!! y Wii son marcas registradas de Nintendo. Dolby, Pro Logic, y el símbolo de la doble-D son marcas registradas de laboratorios Dolby.
Visítanos en www.nintendo.com

Monado: Beginning of the World

Wii Nintendo Pendiente

Enrólate en una odisea emocionante

Nintendo está ampliando su variedad de juegos para ambas plataformas, pero con **Monado: Beginning of the World** nos resulta especialmente interesante que se concentraran en un título plenamente RPG, porque desde hace tiempo que a los fans de este género nos tienen un poco descuidados. Con esta aventura nos adentraremos en el camino de un valiente guerrero que, junto con un grupo de héroes, luchará contra temibles enemigos... lo curioso es que dichos rivales serán un poco fuera de lo convencional, pues tenemos desde criaturas de gran tamaño hasta personas con poderes inimaginables.

De este título no se había mencionado mucho, pero estamos seguros que será un éxito.

La historia te llevará a través de lugares espectaculares para competir con feroces enemigos.

Se trata de una nueva era, en un universo paralelo donde la fantasía hace posible cualquier cosa imaginable y, en ocasiones, hasta las cosas que menos pensarías pueden ocurrir. Allí, se vive una guerra, mientras potentes armas de batalla se alinean en puntos estratégicos para atacar las ciudades. Sólo queda enfrentarlos, y demostrar que ni con todo su poder doblegarán tu voluntad, pero... tu armamento rudimentario no podrá hacer nada contra la tecnología opresora. Sin embargo, una nueva esperanza nace cuando un grupo de guerreros consiga los materiales necesarios para hacerles frente, iniciando así una cruzada por salvar su pueblo y el mundo entero de la devastación.

Así, armado con una enorme espada con tecnología espacial, que te dará grandes poderes, lucharás cuerpo a cuerpo en cientos de batallas. Gráficamente no tenemos queja hasta donde hemos visto, pareciera como una mezcla de **Phantasy Star** con **Fire Emblem** (con excelentes escenarios de todo tipo, desde los bosques naturales, ruinas de viejas civilizaciones y colonias con tecnología avanzada), pero logrando un estilo diferente que seguramente dará mucho de qué hablar en los próximos meses.

La acción será a través de comandos independientes para cada héroe.

Esperemos que también incluya algún beneficio en línea, como cambiar ítems o armamento.

Picross 3D

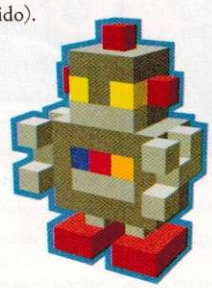
NDS Nintendo Pendiente

¡Nintendo revive los Picross!

Los que llevamos tiempo en esta revista, tanto escribiendo como leyéndola, recordaremos el juego **Mario Picross** que salió para el primer Game Boy hace varios años y sobre todo, los diferentes retos que les poníamos para este juego mes a mes en la sección Los Retos. Ahora, con el Nintendo DS la técnica de juego se vuelve mucho más sencilla al no tener que presionar los puntos clave con comandos del control, sino que ya lo puedes hacer con la comodidad del *Stylus* sobre la pantalla táctil.

Picross 3D está basado en el popular juego de puzzle **Picross DS**, siendo el mayor de los cambios la facultad de mover la acción en tres dimensiones (y no limitarte al aspecto bidimensional que no te ofrecería un reto novedoso), doblando el reto lógico de *puzzles* basados en números que al completarlos revelan imágenes sorprendentes del mundo de Nintendo. Al inicio tendrás un bloque de cubos marcados con números al final de cada línea, donde el número representa la cantidad de bloques que quedan en esa fila. Si el número cinco está marcado al final de una línea de seis bloques, por ejemplo, uno de esos debe ser eliminado, ¿pero cuál? La respuesta la debes deducir con base en los números marcados en otras columnas (tipo **Sudoku** pero más entretenido).

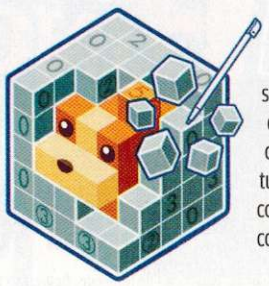
El clásico de Nintendo viene por más acción, ahora en 3D.



Elimina los cuadros y observa cómo se descubren las figuras o personajes con cada movimiento.

Si buscas un juego que desafíe tus habilidades en el control, échale un ojo a este ejemplar para Nintendo DS.

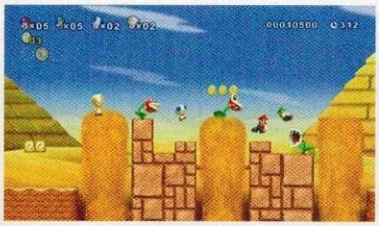
Para eliminar los bloques que no necesites, usarás un martillo o en caso de ser los correctos, márcalos con una brocha. Una vez que todos los bloques apropiados sean seleccionados, verás un objeto en pantalla como recompensa. En total hay más de 350 por descubrir a lo largo del juego y claro, además podrás personalizar tus propios *puzzles* y compartirlos con otros jugadores mediante la conexión local o Wi-Fi.



Una clásica aventura para más de un jugador

Retomando los elementos que hicieron famosa a la versión de Nintendo DS, en el pasado E3 Nintendo nos mostró una más de sus cartas altamente prometedoras para el Wii, nos referimos a **New Super Mario Bros.**, una excelente adaptación que está diseñada para ser disfrutada con hasta cuatro jugadores simultáneos. Era un hecho que los desarrolladores de la compañía habían deseado por años crear un juego *multiplayer* de **Mario** desde hace tiempo y, aunque **Super Smash Bros.** lo consiguió, no había nada enfocado a la aventura por completo, sino hasta ahora y, lo mejor de todo es que lo tendremos en nuestras manos para este mismo final de año.

Agrega la fuerza necesaria a tus batazos para que logres las mejores puntuaciones.



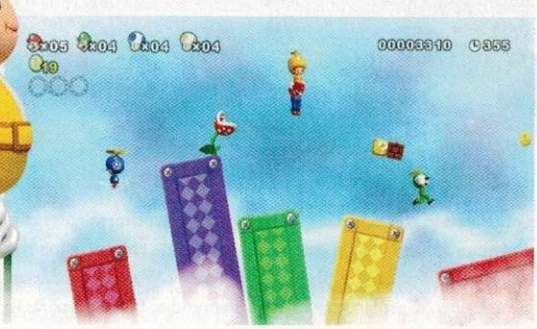
Compite contra tus amigos y demuestra qué tan hábil eres dentro del Mushroom Kingdom.

Además de los héroes principales, encontrarás a otros personajes que te ayudarán en los niveles.

Por primera vez tendremos un título de **Mario** para que compartas simultáneamente con tus amigos.

Como detalle adicional (y haciendo referencia a **Super Mario World**), ahora podrás montar sobre **Yoshis** de diferentes colores y utilizar sus lenguas para tragarte a los enemigos que se crucen en tu camino. En algunas áreas del juego, podrás utilizar las habilidades de movimiento del Wiimote para realizar comandos básicos de cada personaje; en sí son movimientos sencillos por el nivel de velocidad de reacción que necesitas para desenvolverte en el escenario y ser competitivo con respecto a los demás. Toma en cuenta que el primero en llegar a un subibaja podrá inclinarlo para que los demás personajes alcancen plataformas elevadas; claro, si prefieres molestar a otros jugadores (para aumentar la diversión), hazlo al mover el subibaja para que tengan pésimos resultados, pero dependiendo de tus acciones, será la respuesta que tengan los demás jugadores en los niveles siguientes.

Ahora podrás navegar a través de los clásicos mundos en *sidescroll* de forma individual como siempre se ha conseguido, o participar con otros tres de tus amigos en el mismo modo de historia y niveles en cualquier parte del juego, logrando un aspecto competitivo y divertido como en alguna ocasión tuvimos con **The Legend of Zelda: Four Swords**. Con el modo *multiplayer*, esta nueva aventura de **Mario** estará diseñada para convertirse en un nuevo estandarte en los títulos familiares, retando a tus hermanos o amigos como nunca antes se había conseguido. No creas que se trata de un minijuego basado en las historias del plomero, pues al jugarlo, notarás que es un título bastante completo y lleno de reto para que lo disfrutes con tu familia o amigos sin importar edades.



Agrega la fuerza necesaria a tus batazos para que logres las mejores puntuaciones.

Los caminos congelados no serán reto para los héroes, quienes saltarán y correrán sin importar lo resbaloso del piso.

Los nuevos ítems incluyen un traje propulsor, el cual te disparará hacia lo más alto del cielo con tan sólo un ligero movimiento del Wiimote; asimismo, ya podrás transformar a **Mario** en pingüino (quizá así habría tenido menos problemas en ciertas misiones de **Super Mario 64**), sumándose a las múltiples transformaciones a las que se ha sometido el plomero, siendo la más reciente como abeja en **Super Mario Galaxy**. Al final de la misión (durante el modo *multiplayer* simultáneo) recibirás un rango dependiendo de tu puntuación, así que procura tomar todas las oportunidades para aumentar tu desempeño (recolectando monedas o venciendo enemigos) si no quieres quedar en el

Todo apunta para que este juego llegue a nuestras manos a finales de año.

El primer título de Mario para múltiples jugadores

New Super Mario Bros. ofrece una combinación de cooperación y competencia, o en otras palabras, puedes ayudar al resto del equipo para conquistar los territorios o ponerle cuantos obstáculos te sean posibles para evitar que te lleves el primer sitio. Los personajes principales serán **Mario**, **Luigi** y dos hongos con puntos de color diferente (nos hubiera gustado ver a otros personajes clave del Mushroom Kingdom, pero quizá para la próxima), mientras que otros iconos del reino harán sus cameos en momentos importantes de las misiones o simplemente para que te sientas como en casa al verlos.

Dependiendo del nivel, serán los retos a vencer, incluso la oscuridad jugará un papel importante.

No cabe duda que es una expansión importante desde la versión de Nintendo DS.

Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of Sky

NDS Nintendo Finales 2010

Enfrenta al mundo desde los ojos de un Pokémon

Las versiones alternas del mundo **Pokémon** siguen creciendo y ahora estamos ante **Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of Sky**, la más reciente entrega en donde no tomarás el papel de algún entrenador en específico, sino de las mismas criaturas dentro de su entorno natural, venciendo múltiples retos y compitiendo en contra de numerosos enemigos que estarán esperándote en los alrededores. El juego te mostrará nuevos detalles de lo visto *en* **Explorers of Time** y **Explorers of Darkness** y, como antes, te unirás a otros personajes en una aventura de exploración, descubriendo los secretos y misterios que se ocultan detrás de la amenaza que atañe al mundo y su posible destrucción.

Entra al mundo de las criaturas de bolsillo y conoce cómo es la vida a través de sus ojos.

La temática del juego sigue sin cambios, controlando directamente a la criatura y no al entrenador.

Ahora sí podrás saber qué es lo que dicen los personajes, pues estarás hablando su propio idioma.

Si no estás involucrado con la historia de **Pokémon** o su forma de juego, no te preocupes, aquí aprenderás de forma sencilla cómo se desenvuelven las criaturas y cuáles son sus debilidades o fortalezas, así como su desempeño en la batalla; pero si ya eres todo un experto, quedarás atrapado por las novedades que ofrece ante las versiones pasadas, nuevos episodios y formas de comunicación mejoradas que expandirán tus fronteras de este fantástico mundo.

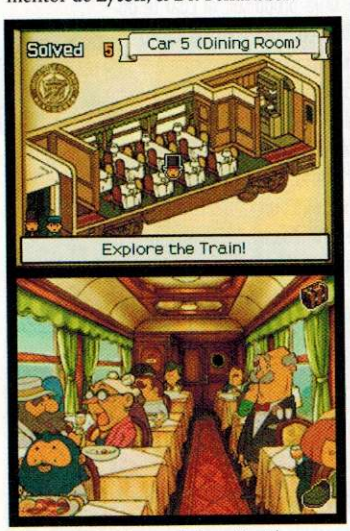
Para comenzar tu odisea, podrás elegir a alguno de los 19 **Pokémon** disponibles (incluyendo cinco personajes de inicio) que se adaptarán a tus necesidades o preferencias; además, tendrás interacción con otras 490 criaturas conforme vayas explorando los vastos territorios del juego. En cuanto a la comunicación, intercambia tus personajes a través de la conexión local incluso con usuarios de los pasados juegos (**Explorers of Time** y **Explorers of Darkness**) y observa qué ocurre; también puedes enviar calabozos por este medio. En cuanto al Wi-Fi, podrás acceder a misiones o apoyar a tus amigos a través de Internet.

Professor Layton and the Diabolical Box

NDS Nintendo Agosto 2010

Se revelan nuevos misterios

Continuando con el estilo que caracterizó a la primera entrega para Nintendo DS, Nintendo nos muestra una misión más para los fans de enfrentar los retos especiales y resolver misterios de tal forma que **Sherlock Holmes** y **Watson** quedarían satisfechos. Así, el amo de los acertijos, el profesor **Layton** y su aprendiz, **Luke**, prepararán todos sus instrumentos de trabajo para adentrarse en un nuevo enigma. Juntos, maestro y pupilo recorrerán la ciudad resolviendo numerosos rompecabezas para determinar quién o qué provocó la muerte del mentor de **Lyton**, el Dr. **Scharader**.



Si te gustan los juegos de investigación, pasarás horas muy entretenidas.

Los acertijos van incrementando su dificultad conforme ganes experiencia.

Esta secuela promete horas de diversión para los fans de la investigación tipo **Sherlok Holmes**.

¿Habrá tenido algo que ver la misteriosa Elysian Box en todos los sucesos extraños que han ocurrido? Se rumora que podría aniquilarte si te atreves a abrirla... no lo sabemos, pero no se descarta ninguna pista en la búsqueda de la verdad y menos en un caso tan importante para nuestro protagonista y su incansable asistente. Durante su investigación, el profesor **Lyton** y **Luke** encuentran una pista que les dará pauta par comenzar con su asombrosa aventura: un boleto de tren para el Molentary Express.

En **The Diabolical Box** encontrarás más de 150 nuevas tareas para desafiar tu ingenio y conocimiento, retos y *puzzles* para ejercer tu lógica, por lo que no creas que se trata de un juego para niños... pues si bien lo disfrutarán los pequeños, también un jugador experimentado encontrará un estilo de juego dinámico y con argumentos que vale la pena checar; además, si tienes acceso a la conexión Wi-Fi de Nintendo, podrás entrar a un sitio de descargas donde encontrarás nuevos acertijos, de hecho, habrá un nuevo *puzzle* semanal por las próximas 33 semanas posteriores al lanzamiento del juego.

El crimen no quedará sin castigo

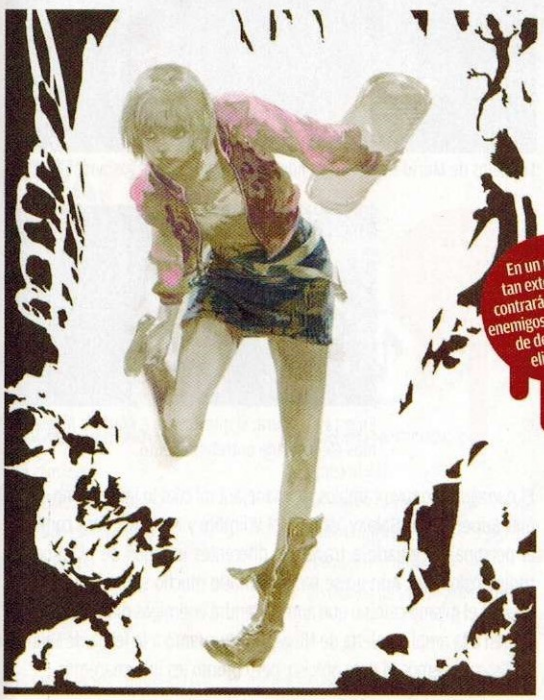
El primero de estos juegos salió como exclusiva para el mercado japonés y nosotros nada más nos quedamos con las ganas... por lo menos durante una década, pues hace poco lo vimos llegar a través de la Consola Virtual para regocijar a los miles de fans de su compañía desarrolladora (Treasure). Ya con el antecedente en América de la primera entrega, ahora sí las licencias se decidieron en mandar la secuela directo a nuestro continente, y no es para menos, porque en sí, se trata de uno de los mejores *shooters* que han salido en los últimos tiempo, y por supuesto, sería injusto que tuviéramos otra larga espera para jugarlo.

Si no conoces mucho de la historia, descarga la primera parte desde la Consola Virtual del Wii.

Cada enemigo tendrá sus puntos débiles, encuéntralos y elimínalos.

Evita que atrapen a tus héroes

Ahora, **Ika** y **Kachi** deben explotar sus habilidades para evitar que sus enemigos los rastreen y capturen. Ellos utilizarán sus *jets* para sobrepasar las misiones, valiéndose de poderosas armas que cambiarán constantemente con el objetivo de obtener resultados superiores al momento de enfrentar a los jefes de nivel. Tal como en otros títulos de Treasure, serás atacado por cientos de enemigos u obstaculizado por objetos móviles, de hecho, el *gameplay* se conserva tipo Arcade , pero integra la sensibilidad de los controles del Wii, dando como resultado una de las mejores entregas postapocalípticas que hayamos visto.



En un mundo tan extenso, encontrarás cientos de enemigos que tratarán de detenerte o eliminarte.

A comparación de la primera entrega, ahora verás increíbles gráficos de siguiente generación.

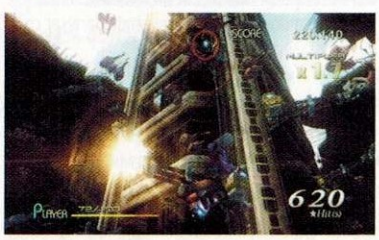
Durante tu misión, podrás utilizar diferentes tipos de armas, cada una con características especiales.

Ya con gráficos de siguiente generación para Nintendo, **Sin and Punishment 2** te ofrecerá una experiencia de acción dinámica en donde no tendrás ni un momento de serenidad, es decir, la agilidad de las misiones es tanta que tus ojos y manos deberán estar perfectamente coordinados si es que quieres conseguir tus objetivos. El juego conserva su estilo especial, conduciéndote a través de rieles y sólo dándote libertad de moverte a los laterales para esquivar los objetos o enemigos y buscar mejores ángulos de disparo.

Aquí te mostramos uno de los artes conceptuales de Sin and Punishment 2 para que veas lo detallado que están los escenarios, obvio, en la versión final lucirán sumamente mejor.

Las misiones serán presentadas con aspectos diferentes, ya sea terrestres (a pie), cruzando los cielos (*jetpack*) e incluso utilizando un dispositivo similar a una tabla de *snowboarding* para esquivar los ataques enemigos u obtener un mejor ángulo de los objetivos. Tus armas son cañones para dispararle a objetivos (móviles o inertes) a distancia, pero si quieres algo más personal, cambia a la espada para sentir los cortes directos hacia tu enemigo.

La característica de apuntar con el Wiimote te será básica para controlar la dirección de las armas, mientras que el Nunchuk será usado para posicionar y maniobrar. Con esto, la forma de controlar al personaje y enfrentar las misiones será natural, como si estuvieras piloteando o conduciendo un vehículo ordinario. Ahora bien, pasando al terreno gráfico, **Sin and Punishment 2** te ofrecerá grandes escenarios con elementos visuales bien diseñados, una atmósfera futurista y caótica donde el combate no sólo lo verás, incluso lo sentirás con cada movimiento que des o en cada sonido que escuches. Y no se diga de la opción *multiplayer*, aquí entrarás en una competencia directa con alguno de tus amigos para demostrar quién es el mejor en los juegos *shooter*.



Para divertirse basta con jugarlo, pero dominarlo necesitará mucha de tu habilidad.

Ya sea en el aire o en tierra, la acción no se detendrá, así que prepárate si no quieres ser vencido.

Style Savvy

NDS Nintendo Finales 2009

Ponle estilo a tu Nintendo DS

Hay juegos de aventuras con héroes icónicos, de carreras en donde tú te sientes el piloto presionando el acelerador al máximo, de deportes para que grites el gol como si estuvieras en el estadio y hasta de agilidad mental para que pongas a trabajar tus neuronas, pero ahora con el creciente gusto de las chicas por el Nintendo DS (y juegos en general), Nintendo nos muestra su más reciente título portátil que te pondrá en el mundo de la moda.

Style Savvy combina creatividad y moda con una colección de ropa, accesorios vistosos y zapatos para terminar de combinar tu vestimenta. La primicia del juego es que serás la dueña de una boutique de ropa, desarrollando las actividades habituales como comprar mercancía, monitorear tus ventas y los fondos de tu negocio y, por supuesto, conquistar a nuevas clientas que buscan los atuendos más elegantes del momento. Podrás almacenar tu catálogo en 16 diferentes marcas de diseñador, cada una con su propio precio y estilo; además, se incluyen más de 10,000 accesorios para que siempre tengas algo novedoso.

Para comenzar, deberás crear a un personaje que se apegue a tu imagen.

Si siempre te ha importado la moda, aquí encontrarás un complemento perfecto para tu estilo.

Crea y combina nuevos atuendos, para dar vida a nuevas tendencias que te llevarán a la fama.

Cada día tendrás ganancias, pero debes balancearlas con los objetos nuevos que adquieras, pensar en las prendas de temporada que estarán marcadas en el calendario de tu Nintendo DS para que no pierdas dato alguno. Por si fuera poco, a través de la conexión local podrás enlazarte con tres de tus amigas para dirigir un concurso de modas, demostrando quién de ustedes está dentro de la tendencia actual. Pero si una de tus amigas también tiene el juego, podrás visitar su tienda con la conexión inalámbrica local, o si lo prefieres, intenta a través de Internet para adentrarte en tiendas de jugadoras de todo el mundo.

Hemos visto otros títulos de moda, pero en **Style Savvy** encontrarás opciones más interesantes.

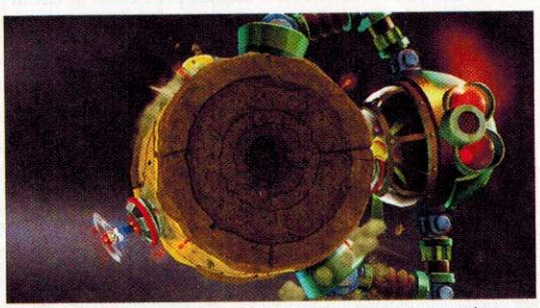
Demuéstrale a tus amigas que eres la dueña de la pasarela y gánales en cada uno de los eventos.

Super Mario Galaxy 2

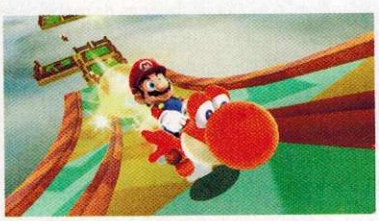
Wii Nintendo Pendiente

Mario conquistará nuevas galaxias

Cuando pensamos que **New Super Mario Bros.** era la sorpresa del bigotón para este E3, Nintendo nos dejó boquiabiertos con la secuela del aclamado **Super Mario Galaxy**, quizá era algo que ya muchos nos esperábamos porque en notas anteriores, Nintendo había comentado que durante la producción del primer título, se habían quedado fuera muchas ideas que seguramente usarían más adelante; así surge esta secuela donde se promete que veremos casi el 90 por ciento de nuevas estrategias de juego, pero conservando el sistema de planetas y estilo de objetivos que tanto gustó en el anterior. Durante la conferencia de Nintendo en el E3, se mostró un video que dejaba ver lo bien que lucen los escenarios, con nuevos elementos para que **Mario** y **Yoshi** exploren la galaxia.



Los retos de **Mario** siguen creciendo tanto como sus nuevos enemigos.



No, aunque parece, no es una pista de **F-Zero**, se trata de otro de los creativos niveles de **SMG2**.

Nuevos mundos te estarán esperando para ser conquistados, ¿estás listo?

Mantente pendiente de nuestras noticias para enterarte de todos los detalles de este gran juego.

En esta aventura, sí que llevará a **Mario** a niveles más elevados de entretenimiento.

Todo indica que también los gráficos fueron mejorados y aunque quizá sigan utilizando el mismo motor gráfico, se nota que ahora le pusieron mejor contraste y nitidez para que se aprecien los escenarios de fantasía que recorrerá nuestro héroe en busca de secretos y objetivos que lo lleven a todo tipo de enfrentamientos contra poderosos enemigos finales. De hecho, en donde sí notarás un cambio es en las fuentes de luz, reflejos, sombras y elementos de animación, siendo una gran mejora para la secuela. Esperemos que pronto se liberen más datos porque aún no conocemos mucho de la historia.

El *gameplay* no tuvo cambios, se manejará tal cual lo jugamos en el primer **Super Mario Galaxy**, usando el Wiimote y Nunchuk para controlar al personaje y guiarlo a través de diferentes mundos de plataformas tridimensionales. Aún no se ha comentado mucho sobre la historia, si seguirá el mismo camino que antes o tendrá enemigos diferentes que se sumen a la amplia galería de Nintendo. En cuanto a la fecha de salida... tampoco tenemos el dato preciso, pero pronto les informaremos.

NINTENDO DSi™

¿Qué haremos tú i yo?

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

www.nintendodsi.com/es

CAMARA NINTENDO DSi
Dos cámaras.
Diez lentes interactivos.
Diversión sin fin para ti y tus amigos.

SONIDO NINTENDO DSi
Graba tu voz.
Juega con tu voz.
Toca tu música**.
Juega con tu música.
Un equipo de sonido interactivo.

TIENDA NINTENDO DSi
Navega* por Internet.
Entretente.
Diviértete con tus amigos.
Dale rienda suelta a tu creatividad.
Descarga las aplicaciones que te permiten hacer de todo.

DS DOWNLOAD PLAY
Juega contra amigos.
Conéctate a la consola Wii™.
Una forma fácil de compartir la diversión.

PICTOCHAT™
Chatea localmente con amigos.
Con dibujos.
Incluye arco iris.

© 2009 Nintendo. Nintendo DSi™ es una marca registrada de Nintendo. *Acceso a internet de banda ancha requerido. Para mas información ir a Nintendo.com. **Nintendo DSi es compatible con archivos AAC.

The Legend of Zelda: Spirit Tracks

Link se prepara para una nueva aventura

El héroe de leyenda dejará a un lado los caballos y embarcaciones para transportarse por todos los territorios en una poderosa locomotora, pero ese no es el único motivo para dar inicio a una nueva misión por salvar a Hyrule, también encontrarás novedosos acertijos y retos para sacarle provecho a todas y cada una de las cualidades táctiles del Nintendo DS, además de ofrecer opciones importantes si eres un afortunado dueño del NDSi.

Cruza por las vías de un reino legendario

Cuando **Link** conduzca el tren, se enfrentará a diversas situaciones que combinan acción en tiempo real con resolución de acertijos que van desde lo básico hasta lo complejo, los cuales determinarán qué vía tomar y cómo será la mejor forma de manipular la velocidad. Cuando estés en el tren, podrás elegir la mejor ruta, cruzando por múltiples obstáculos e incluso, si se aproximan los enemigos, podrás utilizar un cañón para confrontarlos o si sólo se trata de animales, emplea el silbato de la locomotora para que no estorben tu camino.

Para resolver cada uno de los retos que aparecerán a lo largo de la historia, tendrás a tu disposición (siempre y cuando las encuentres o consigas en partes específicas del juego) múltiples armas que incluyen un remolino que activas simplemente con soplar en el micrófono del Nintendo DS o DSi. De igual forma, si lo necesitas puedes escribir notas dentro del mapa de juego como ocurrió en **Phantom Hourglass**, así tendrás indicaciones o referencias a puntos importantes del escenario.

En la pantalla superior observarás los mapas para que ubiques los puntos importantes del calabozo.

Utiliza la pantalla táctil, micrófono y demás aspectos del DS para completar tu aventura.

Las primeras imágenes y noticias se dieron a conocer durante la Game Developers Conference y, en el E3, se mostró más del juego que se proyecta para su lanzamiento en el próximo fin de año. Se trata de una secuela directa a lo visto en **Phantom Hourglass**, en donde veremos un giro prometedor para la historia e incluso el desarrollo de la franquicia, pues se introduce a un nuevo compañero para **Link**, no como en otras ocasiones que sólo era un hada u otro personaje secundario, ahora estamos hablando de alguien que representará tanta interactividad que incluso lo podremos ver como de los principales en esta aventura.

La locomotora será tu medio de transporte a través del reino.

Así, mientras atraviesas por peligrosos y sombríos calabozos, serás acompañado de un fantasma, que responde a tus acciones, es decir, podrás indicarle ciertas acciones y después dibujar una línea en la pantalla táctil para dirigirlo hacia la posición que deseas. El fantasma puede caminar por encima de la lava o el fuego, ser utilizado como plataforma para transportar a **Link** a través de los peligros típicos del calabozo o escenario en general, e incluso será de gran ayuda cuando se interponga en tu camino para evitar que te hagas (o te hagan) daño; digamos que será, en cierto modo, como tu guardaespaldas de confianza.

Como es tradición, encontrarás diferentes acertijos para abrirte camino en los calabozos, así como monstruos que se interpondrán en tu paso.

The Legend of Zelda: Spirit Tracks de seguro se convertirá en uno de los mejores títulos para fin de año y vaya que hay varios anunciados por Nintendo y las compañías, pero sin duda, desde la última entrega para Nintendo DS, se dejó ver la calidad de programación y diseño de personajes que continúan ahora, pero incluyendo nuevos elementos de juego que lo harán una experiencia diferente en el concepto de **Zelda**. En números posteriores les comentaremos más sobre este título y por supuesto, si se dan detalles inesperados, lo comentaremos ya sea en la revista o en la página de Internet.

The Legendary Starfy

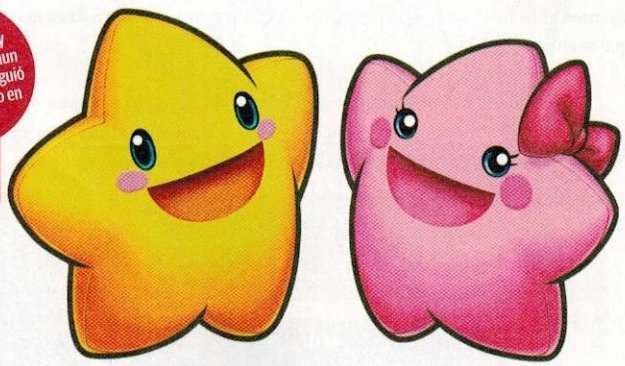
El nuevo héroe para el Nintendo DS

A diferencia de muchos de los juegos que te mostramos en este reporte, **The Legendary Starfy** ya está disponible desde hace dos meses, sin embargo, decidimos incluirlo porque se trata de una aventura diferente que disfrutarán los jóvenes videojugadores tanto por su historia como por lo práctico del *gameplay*. **Starfy** nos recuerda mucho el estilo de **Kirby**, nada más que en lugar de una pelota rosada, aquí controlarás a una estrella amarilla en busca de acción; los controles son similares e interactuarás en ambas pantallas tanto en el corazón del juego como a través de múltiples minijuegos que complementan tu aventura.

Grandes retos requieren de acciones mayores, usa todas las habilidades de este personaje para acabar con todos los villanos.

La habilidad principal de **Starfy** es el Star Spin, un ataque que lo impulsa hacia sus enemigos con gran fuerza, incluso permitiéndole atravesar paredes o barricadas. Mediante avances, ganarás nuevas habilidades como el ataque Shooting Star, el cual te impulsará hacia el suelo como un meteoro, o el Air Jump para que realices saltos dobles. También podrás cambiar en cuatro formas como: Monstar (un dragón que arroja fuego), Sarpedo (sello ártico con habilidades acrobáticas), Starfright (espectro) y Roostar (una supergallina que lanza huevos sónicos).

Las similitudes con **Kirby** son bastantes; aun así, **Starfy** consiguió un estilo propio en el DS.



Detrás de la sencillez que caracteriza al personaje, hay un verdadero héroe que quiere salir y demostrar su potencial. Él podrá enfrentarse a diversos enemigos, cruzar los océanos y explorar amplios escenarios en 2D. De hecho, Starfy es bien conocido en Japón desde hace tiempo y con **The Legendary Starfy** se marca su primera incursión en América. Durante el juego, debes guiar a **Starfy** a través de coloridos escenarios hasta el final del nivel, ya sea nadando, saltando o rebotando -todo mientras derrotas a cómicos personajes y jefes carismáticos-. Un punto importante es que no sentirás monotonía con los escenarios, cada uno es diferente al anterior; calabozos, acertijos, retos y demás objetivos no se repetirán conforme avances.

WarioWare D.I.Y.

Haz tus propios minijuegos

Ha pasado mucho tiempo desde el primer título de la franquicia **WarioWare**, tantas horas de diversión que el de chaleco amarillo nos ha hecho pasar en compañía de nuestros familiares y amigos, a través de varias consolas tanto portátiles o caseras y con cientos de microjuegos que ponían en jaque nuestra habilidad o concentración. Pero después de algunos años como que **Wario** ya no sabía qué hacer o a quién contratar para crear nuevas actividades, así que es turno para que nosotros le echemos la mano y hagamos nuestros propios minijuegos.

¿Cómo lo haremos? Antes que nada hay que remarcar que **WarioWare D.I.Y.** es un juego descargable desde el canal DSiWare, por lo tanto, sólo lo podrás jugar en la más reciente consola casera de Nintendo. Una vez que lo tengas, podrás arrancar tu juego, que se valdrá de la cámara para lograr mejores efectos, así como también contarás con una aplicación para modificar las fotografías de forma fácil y divertida.

Por supuesto, tus creaciones no sólo las podrás disfrutar tú, sino que incluso las puedes compartir con otros usuarios que estén próximos a ti. Con esta entrega se pretende llevar a la franquicia hacia niveles de mucha mayor interactividad con el jugador, logrando que seas tú quien ponga los límites creativos. Desafortunadamente, aún no se comenta sobre la fecha de salida, pero no dudamos que esté listo para este mismo año (al menos eso es lo que nosotros quisiéramos), así que mantente pendiente de las próximas actualizaciones de Club Nintendo, porque te mostraremos una revisión con cada una de las características clave de este curioso y divertido título de Nintendo.

Usa tu creatividad para crear minijuegos tan divertidos como en ediciones anteriores.

A pesar de que van varias secuelas, los desarrolladores siempre tienen algo para sorprendernos.

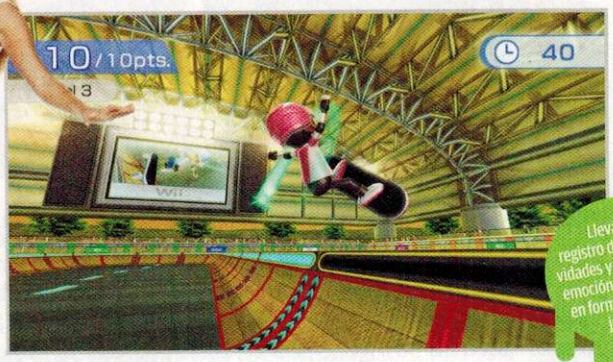
Wii Fit Plus

Wii Nintendo Finales 2010

Diviértete mientras te pones en forma

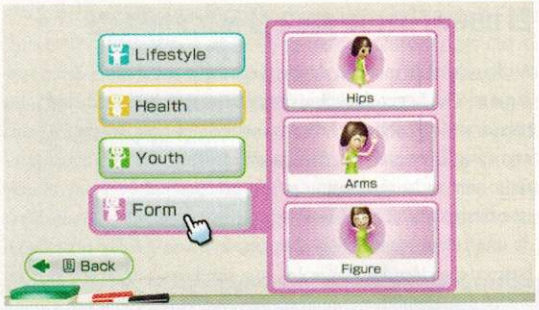
Wii Fit fue una de las nuevas propuestas de Nintendo para abarcar nuevos mercados. Realizar ejercicio físico y virtual al mismo tiempo nunca había tenido tanto éxito. Así es, porque realmente serás tú quien se ejercite utilizando la Wii Balance Board mientras observas en pantalla los diferentes métodos para ponerte en forma, además de que el juego cuenta con un registro de actividades para ver cuál ha sido tu progreso desde tu primera incursión en **Wii Fit**, cuántos kilos has bajado y demás opciones que te mantendrán en línea al mismo tiempo que te entretienes.

Ahora, con la secuela **Wii Fit Plus** tendrás nuevas actividades para mejorar tus ejercicios y checar nuevas técnicas para mantenerte en forma, tal como si lo hicieras en un gimnasio real.



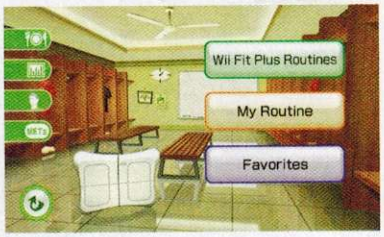
Además de las actividades principales, encontrarás múltiples juegos para que le saques provecho a la Balance Board.

Lleva un registro de tus actividades y descubre la emoción de ponerte en forma mientras juegas.



Coordina tus propias rutinas o elige de entre varias que están listas para dar buenos resultados en tu figura.

Podrás seleccionar el tiempo para ejercitarte, ya sea entre 20, 30 ó 40 minutos.



Sin embargo, si no conoces ninguna rutina o eres principiante en este terreno, no te preocupes, el juego incluye diferentes rutinas para cumplir objetivos específicos o metas deseadas; además, se incluyen actividades como **Skateboarding** y **Kung Fu** rítmico para que explores nuevos métodos del uso de la tabla. **Wii Fit Plus** vendrá en paquete con la Balance Board, pero si ya la tienes, también podrás encontrar el disco por separado.

Wii Sports Resort

Wii Nintendo Disponible

Redefine la forma de controlar tu Wii

Tardó más de lo esperado pero por fin ya tenemos en nuestras manos **Wii Sports Resort**, la siguiente forma de experimentar los juegos simples y divertidos al estilo de Nintendo, pero ahora con la capacidad de estrenar el Wii MotionPlus para conseguir mejor desempeño del control, mayor exactitud ante los movimientos y en sí, el realismo que hacía falta para sacarle ventaja a las características de movimiento del Wii.

Si te gusta trabajar en equipo, aquí encontrarás juegos para divertirte en grupo.

Dependiendo de la actividad, podrás jugar solo o con algún otro retador.

Wii Sports Resort es uno de los primeros títulos en utilizar el Wii MotionPlus.

Wii Sports Resort es un compendio de juegos realmente divertidos que incluye una docena de actividades, conservando el aspecto que hizo famoso a su antecesor. Por supuesto, se trata de un título fácil de jugar, para que nadie se quede fuera del juego, pues está diseñado para que, aunque no sepas nada de videojuegos, sientas el control intuitivo y rápidamente te conviertas en todo un experto en cada una de sus áreas. Lo mejor de todo es que vendrá en paquete con el Wii MotionPlus, así será inmediata la nueva experiencia de juego que próximamente verás reflejada en múltiples títulos de todas las licencias de Nintendo.

Luego de mucho tiempo de espera, ya podrás encontrar este juego que se convertirá en un favorito para las reuniones.

Las actividades se valen de la precisión proporcionada por el Wii MotionPlus para ayudarte a experimentar la realidad física de jugar un deporte; cada giro de tu muñeca o movimiento de la mano será perfectamente registrado para canalizarlo al impulso del juego, así, si arrojas un disco, tendrá el mismo efecto como si lo hicieras en un parque real. Las actividades que se incluyen en esta edición son: arquería, básquetbol y tenis de mesa, entre otras.

Continuamos con las licencias

Estos fueron los títulos que Nintendo presentó como parte de su *lineup*, la verdad pinta para un gran ciere de año y comienzo de 2010; el regreso de algunas franquicias es algo que muchos esperábamos. A continuación veremos los proyectos que tienen las compañías licenciadas por Nintendo, ahora sí parece que los desarrollos para los llamados "core gamers" vienen en buena cantidad; también esto es algo que se estaba esperando; checa a detalle las reseñas que preparamos para que vayas marcando tus favoritos. ¡Que inicie la avalancha de juegos de las terceras partes!

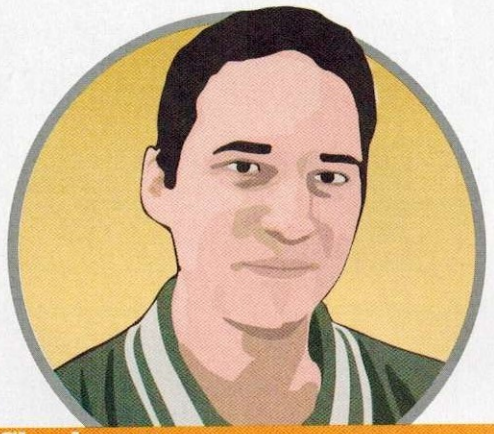


Ilustración Frank Cuevas

Charla con
Mark Wentley

Marketing Latinoamérica en Nintendo

Entre otras cosas, le preguntamos acerca de los planes de la compañía en México; checa lo que contestó.

Club Nintendo: Qué tal, Mark, ¿qué nos puedes platicar de la conferencia que acaba de dar Nintendo?
Mark Wentley: Sí, muy bien. Para este año tenemos muchas sorpresas nuevas definitivamente; podemos charlar un poco sobre el lanzamiento de Wii Sports Resort que sale el 26 de julio; este software viene empacado con el WiiMotion Plus, el dispositivo sensible que nos lleva al próximo nivel, un nivel de sensibilidad y juego nunca antes visto.

CN: Eso es un hecho, porque ahora que lo estamos jugando, nos podemos dar cuenta de las mejoras al modo de juego. Pero también se anunciaron dos juegos más de Mario.
MW: Así es, se anunciaron estos títulos para Wii, además se estará lanzando Wii Fit Plus.

CN: ¿Habrá algún tipo de presentación en México o Latinoamérica con estos títulos que estamos mencionando?
MW: Para nosotros el mayor evento de este año es definitivamente el E3, esto se debe al formato nuevo que tenemos con la gente de ESA (organizadora de la Electronic Entertainment Expo); vamos a estudiar la respuesta de este evento y crearemos nuestros planes para el resto del año, incluyendo obviamente una visión de lo que queremos hacer en México. En el caso del EGS probablemente no participaremos en esta edición, pero estamos viendo todas las opciones que se presenten después de este E3 y definitivamente tendremos una buena respuesta para nuestro mercado.

CN: ¿Entonces sería muy prematuro preguntarte acerca de una nueva edición del Nintendo Tour?
MW: Sí, es demasiado temprano para decir si tendremos un evento así o no, pero estamos muy comprometidos con México y con nuestros fans ahí, por lo que les decimos; muchas gracias por su apoyo constante y definitivamente vamos a estar en el país este año.

CN: Bueno, estaremos pendientes de las noticias en referencia a este aspecto y te agradecemos la entrevista.
MW: Muy bien, muchas gracias por el apoyo de Club Nintendo y gracias a México.

El anuncio de Miyamoto

Por lo general Nintendo se guarda una noticia importante para después de su conferencia; en esta edición de la E3 y teniendo como marco la "round table" con Shigeru Miyamoto, la compañía reveló que se está trabajando en una nueva entrega de **The Legend of Zelda** para Wii. No hubo más detalles que esta imagen, la cual nos deja ver a un **Link** más maduro que el que apareció en **Twilight Princess**, por lo pronto disfruta de esta gran ilustración.

THE LEGEND OF
ZELDA®
© 2009 Nintendo

Licencias

Academy of Champions

Wii **Ubisoft** 2009

Aprende del mejor, del rey del futbol

Si ya estás aburrido de seguir las reglas de **FIFA** y **Pro Evolution Soccer**, Ubisoft está preparando una gran alternativa para ti; se trata de Academy of Champions, un juego de futbol diferente, al estilo de **Sega Soccer Slam** o **Mario Strikers**, pero además cuenta con una particularidad muy especial, la presencia del mejor futbolista que ha visto el mundo; nos referimos al "Rey", a Pelé.

El astro brasileño te guiará durante tu estancia en la academia de campeones, institución que tiene como prioridad, fomentar valores deportivos básicos como el juego limpio. Después de que aprendas algunos conceptos y estrategias, tú y tu equipo estarán listos para ingresar al terreno de juego. Las escuadras estarán integradas por cinco elementos y se jugará en canchas pequeñas, dando como resultado partidos dinámicos y emocionantes.

La constancia en los entrenamientos será la clave para poder dar buenos resultados en la cancha.

Para poder competir con las obras mencionadas al principio, se ha implementado un sistema de tiros especiales, que podrás emplear no importando que te encuentres a un lado de tu portería; eso sí, mientras más cerca estés de la meta rival, mayores posibilidades tienes de conseguir una anotación.

El aspecto gráfico por momentos te hará recordar a **Soccer Slam**, de Sega. ¿Equipo Tsunami?

Si logras buenos resultados tendrás el honor de enfrentar a **Sam Fisher** o **Altair**.

Por si lo anterior se te hiciera poco, podemos decirte que se incluirá una opción que te permitirá jugar hasta con cuatro de tus amigos al mismo tiempo, además de que de acuerdo con tu rendimiento, podrás desbloquear jugadores secretos como **Sam Fisher**, **Rayman** o **Altair** en su aspecto infantil. Su fecha de salida está programada para finales de año seamos pacientes, parece que será buen juego.

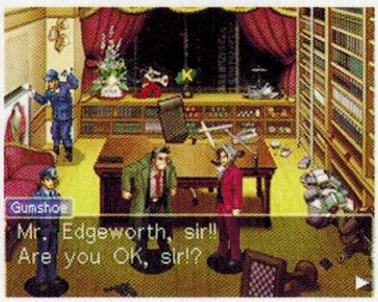
Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth

NDS **Capcom** Invierno 2009

La justicia jamás descansa

Fue hace cuatro años cuando conocimos esta serie, entonces muchos dudaban de su calidad, creían que no tendría éxito, sobre todo por los gustos prácticos de los jugadores de nuestro continente, sin embargo, el tiempo ha dado la razón a Capcom, que ha logrado colocar a **Ace Attorney** como la mejor franquicia del género de novelas gráficas. Todo lo anterior gracias a una plataforma extraordinaria, el Nintendo DS.Durante la feria, **Investigations: Miles Edgeworth** no fue de lo más ovacionado, pero sólo por que en el mismo stand encontrabas obras como **Tatsunoko vs Capcom**, pero aun así, podemos asegurarte que la compañía japonesa ha trabajado bastante para pulir esta secuela, la cual protagonizarás como **Miles**. La premisa sigue siendo la misma; deberás escuchar todos los casos que la corte te presente para posteriormente salir a las calles en busca de pistas que te ayuden a decidir cual de las partes es la que tiene la razón.

Revisa muy bien la escena del crimen, el detalle más pequeño puede ser fundamental en el caso.



Los diálogos entre protagonistas seguirán siendo igual de graciosos que en versiones pasadas.

Se puede decir que en las primeras versiones era lógico encontrar a los culpables, muchas veces desde antes que interrogaras a los sospechosos ya sabías por dónde iba el asunto, situación que ahora es imposible, ya que el argumento y apariencia de los implicados te hará dudar más de una vez de su inocencia o culpabilidad.

Por otro lado, el *gameplay* ha sido mejorado, tanto para poder desplazarte mejor por los escenarios como a la hora de inspeccionar las escenas de los crímenes, más o menos al estilo que se vio en **Trace Memory**. El juego hasta donde pudimos observar, será impecable, fiel a su costumbre; sólo nos queda una duda: ¿llegará esta serie a Wii?

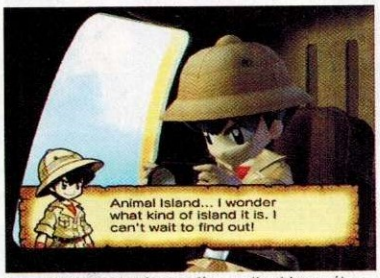
Animal Kingdom: Wildfire Expedition

Wii **Natsume** Verano 2009

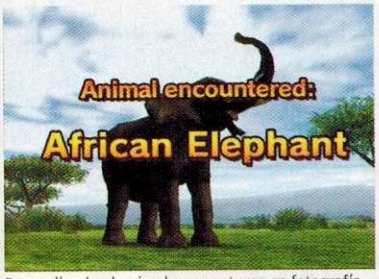
Disfruta de la naturaleza sin salir de casa

Natsume demostró que no todo para ellos es **Harvest Moon** (aunque sí presentaron esta serie dentro del evento), ya que han mostrado sus avances en un simulador muy completo que responde al nombre de **Animal Kingdom: Wildlife Expedition**. No parece ser muy emocionante o divertido, pero eso se termina una vez que le dedicas unos minutos, y te dejas atrapar por su atmósfera salvaje.

En esta aventura tomas el papel de un fotógrafo dentro de un safari, pero no creas que simplemente debes dirigir tu cámara hacia donde estén los animales y punto, no, lo importante es que los tomes en situaciones graciosas o específicas, de este modo tus capturas tendrán una mejor evaluación, más o menos como lo que se hacía en **Pokémon Snap** para Nintendo 64.



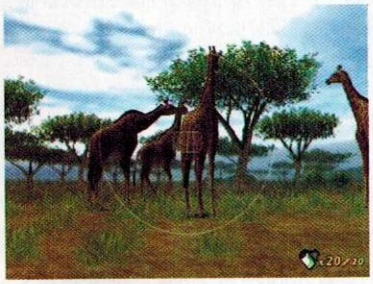
Antes de tomar las fotografías analiza bien cuáles serán tus objetivos dentro del safari.



Dependiendo el animal que captures en fotografía, será el impacto que tenga tu trabajo.

No estarás solo en la aventura, contarás con varios amigos que te aconsejarán en tu jornada.

Algo que debemos destacar de este título es la ambientación, realmente pensarás que estás en campo abierto, cada detalle ha sido cuidado, desde la vegetación hasta las animaciones de los animales, ya que dependiendo el momento del día en que los visites, su estado cambiará, lo que provocará que debas ir a verlos en varias ocasiones para tener un buen álbum de estudio.



El secreto para tomar una buena foto es centrar perfectamente a tu modelo.

No vas a tener mejor oportunidad de visitar África que mediante este gran juego para Wii.

En el aspecto gráfico se ha logrado un buen trabajo, lo que puedes notar perfectamente en las animaciones de los animales; todas suis rutinas han sido recreadas de manera excelente.

Combat of Giants: Dragons

NDS **Ubisoft** Septiembre 2009

Prepárate para afrontar un reto de dimensiones enormes

Una de las compañías que más juegos presentó para Nintendo DS fue Ubisoft, de entre los cuales encontramos **Combat of Giants: Dragons**, una serie que propone peleas entre seres o personajes de gran tamaño (ya existe una versión donde puedes utilizar dinosaurios), siendo elegidos en esta ocasión, los dragones, por lo que te puedes dar una muy buena idea de lo que te espera en este título.

Tu objetivo será demostrar que ninguna otra criatura es más poderosa que el dragón que has elegido, pero para eso vas a necesitar mucho entrenamiento, sólo así tu "mascota" mejorará sus habilidades y podrá hacer frente a enemigos más grandes. La aventura es una mezcla de acción y RPG, ya que por momentos la exploración será libre, basándose solamente en tu instinto, pero por otro lado, en las batallas la estrategia será fundamental para buscar la victoria.

En todo momento se te indicará quién tiene la ventaja en las peleas, muy útil para tus estrategias.

En la pantalla superior verás la acción, en la táctil tendrás un mapa y algunas acciones predeterminadas que hacen de la experiencia de juego algo divertido e intuitivo. Se sabe que permitirá partidas con varios jugadores al mismo tiempo, pero no se había definido si por medio de Wi-Fi o red LAN.

Mientras en la pantalla superior ves un mapa, en la táctil se te mostrará toda la acción.

De acuerdo con tus logros en las batallas con otros dragones podrás conseguir algunos premios.

De todas las series "pequeñas" que tiene Ubisoft, sin duda que esta es la que tiene mayor potencial; esperemos que sepan aprovecharlo, porque **Combat of Giants: Dragons** pinta para ser una revelación.

Dance Dance Revolution

Wii **Konami** Invierno 2008

Todo mundo a bailar, la fiesta no terminará pronto gracias a Konami

Este año parece ser que Konami quiere renovar de nueva cuenta una de sus series más populares, nos referimos a **Dance Dance Revolution**, y qué mejor manera de hacerlo que lanzando una secuela para Wii, la consola donde ha visto sin duda sus mejores versiones. Hasta ahora no se ha dado un nombre definitivo a este nuevo título, pero lo que sí es seguro, son las nuevas características que tendrá en exclusiva para la consola de Nintendo.

Fue todo un acierto haber incorporado el Nunchuk y Wiimote a las coreografías durante las canciones, por lo que esta característica se va a mantener, sin embargo, la sorpresa está en que habrá un modo especial para utilizar la Balance Board en lugar del tapete tradicional del juego; no se sabe aún en qué consistirá dicha ventaja, pero al parecer servirá para ejercitar nuestro cuerpo como si estuviéramos en una sala de aerobics con todo y la música incluida.

Mientras más flechas acumules en cadena, estarás más cerca de conseguir canciones extras en tu juego.

La Balance Board le brindará un nuevo nivel de diversión y creatividad a esta popular serie de Konami.

Si eras de los que ponían pretextos como "es que no le entiendo", para no unirte a la fiesta, ahora tendrás que pensar otro mejor, ya que se incluirá una opción llamada Dance Dance Revolution School, donde te enseñarán desde lo básico como la ubicación de las flechas hasta pasos mucho más elaborados para que seas el amo de la pista de baile.

El aspecto de los personajes resulta variado, no tendrás problemas en identificarte con un estilo.

El secreto para completar todos los pasos es no despegar demasiado los pies del tapete.

Los Mii seguirán presentes en la escenografía de cada stage, usando atuendos adecuados para cada una de las canciones que quieras bailar. Parece ser que Konami ha encontrado en Wii la respuesta a innovación que buscaban sus sagas, ya que **PES** también ha salido beneficiada.

Las coreografías que verás en la parte trasera de los escenarios le ponen mucho sabor al juego.

Dead Space Extraction

Wii **Electronic Arts** Septiembre 2009

El terror no te dejará en paz... ni en el espacio

Una de las sorpresas por parte de EA para Wii responde al nombre de **Dead Space Extraction**, que aunque en principio se pensó que se trataría de una adaptación de la aventura original vista en otra consola, ahora se sabe que se trata de un previo, donde podremos ver lo que ocurre antes y durante la infección de la nave Aegis VII.

A pesar de que se trata de un shooter en rieles, los escenarios a recorrer son bastante amplios.

El *gameplay* ha sido modificado en relación con la primera entrega; ahora en lugar de recorrer el juego con libertad total, lo haremos sobre rieles invisibles, como ocurre en **Resident Evil: Umbrella Chronicles**, por ejemplo. Esto desanimó a varios seguidores del juego, ya que se pensó que limitaría el accionar del personaje además de que acabaría con la sensación de tensión y soledad que representara el elemento clave para su éxito, sin embargo, bastó con la aparición del primer video para que estas dudas y temores quedaran disipados.

Aunque no tengas un control total sobre tu personaje, el rango de visión y movimiento es muy amplio, al grado que debes estar muy atento para no ser sorprendido por las criaturas que aguardarán en cada rincón. Visualmente es muy bueno, no llega al grado de **The Conduit** o **Metroid Prime 3**, pero aun así logra atraparte en su mundo de misterio.

Su salida está prevista para el 30 de septiembre (el mismo día que el Nintendo 64 cumplirá 13 años de haber salido al mercado), así que no habrá que esperar mucho para saber si el producto final responde a las expectativas que se tienen de él.

La criarura de esta foto bien pudo haber hecho casting para participar en el nuevo **Silent Hill**.

La historia de **Dead Space** es de las más originales que se hayan visto en un survival horror.

Dragon Ball Revenge of King Picollo

Wii **Namco Bandai** Tercer cuarto 2009

Toda leyenda tiene un comienzo, ¡vívelo!

Goku vuelve a Wii... pero ahora de la mano de Namco Bandai, quien ha decidido dejar de lado la etapa Z de la serie, que a decir verdad, ya estaba sobreexplotada por Atari. Esta nueva aventura de **Dragon Ball** estará basada en la primera parte de la animación, cuando **Kakaroto** aún es un niño; de este modo, los que por azares del destino no han podido conocer la historia de los **Saiyans** ahora tendrán esa posibilidad gracias a su Wii.Otro de los cambios que agradecemos a los desarrolladores, es que se haya alejado de las peleas para ahora brindarnos acción con la tradicional vista de lado que tantas horas de diversión nos ha dado. El sistema de juego será parecido al que usara Capcom en **Viewtiful Joe**, aunque claro está que sin las ventajas de acelerar el tiempo.

Completa la aventura antes de que **Picollo** pueda pedir su deseo reuniendo las esferas del Dragón.

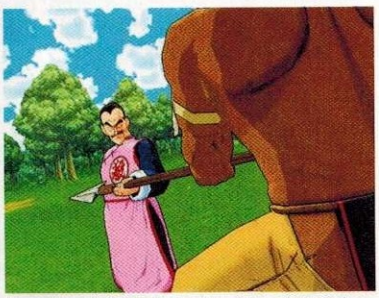
Los golpes que **Goku** ejecutará se marcarán mediante movimientos del Wiimote, por lo que realizar combinaciones complejas no será problema; lo mismo ocurrirá con sus técnicas secretas, sólo tendrás que agitar los controles en el momento correcto y listo, acabarás con todos usando tu Kame Hame Ha, todo esto permite que te acostumbres de inmediato al control y que puedas realizar combos espectaculares en pocos minutos.

La patrulla roja volverá a ser uno de los enemigos principales en este juego.

Además de los puños, **Goku** tiene otras maneras de dejar fuera de combate a sus rivales.

De acuerdo con los logros que alcances obtendrás monedas que podrás cambiar después por mejoras para tus ataques o inclusive imágenes exclusivas de los personajes que conforman este gran anime. Parece ser que por fin este Saiyan tendrá un juego espectacular de su etapa infantil, y lo mejor de todo es que será en exclusiva para Wii.

Curiosamente la reencarnación de **Picollo** se convertiría en el mejor amigo de **Goku** en la etapa **Z**.



Volverás a vivir momentos dramáticos de la serie como este enfrentamiento con **Tao Pai Pai**.

Dragon Ball Z: Attack of the Saiyans

NDS **Namco Bandai** Tercer cuarto 2009

Se aproxima un gran peligro... afróntalo con tus amigos

No sólo Wii recibirá a **Goku** este año sino, también el Nintendo DS, aunque eso sí, la historia será totalmente distinta, aquí repasaremos los acontecimientos de la llegada de los **Saiyans** a la Tierra. Al parecer todo iniciará con la aparición de **Raditz**, pero lo que no se ha especificado es en qué parte terminará o si disfrutaremos hasta la pelea con **Majin Boo**, pero bueno, de cualquier modo por lo que pudimos ver, el juego está bien diseñado.

La aventura tendrá una perspectiva de tres cuartos, ideal para poder explorar todos los escenarios, lo cual, como en todo RPG, harás en equipos, en esta ocasión de tres integrantes, los cuales, por cierto, puedes cambiar conforme avance la historia, así que analiza muy bien sus habilidades para que conformes un equipo poderoso; recuerda que en la variedad de ataques está la fortaleza.

Las técnicas más útiles son las que permiten dañar a varios personajes en pantalla al mismo tiempo.

Muchos de los enemigos que enfrentarás son nuevos, para darle un reto mayor al juego.

La Genki dama no puede quedar fuera de los ataques más devastadores del Saiyan legendario, **Goku**.

Los programadores sabían de antemano que la historia de esta parte de la serie es de las más conocidas en el mundo, por lo que no habría detalles que realmente causaran asombro en el jugador, de modo que han decidido incluir retos alternos al argumento principal, donde podamos conocer nuevos personajes y peligros, incluso hasta recolectar las esferas del dragón.

Siempre será bueno tenerlos en tu equipo a una de las parejas más emblemáticas en la historia de la animación, **Goku** y **Picollo**.

Hasta ahora no se sabe si tendrá alguna opción *online*, pero sería interesante que integraran modalidades como lo visto en **Final Fantasy Crystal Chronicles** para la misma consola. aún queda tiempo para su salida y todo puede pasar. Por lo pronto nos deja un buen sabor de boca, seguro que es todo lo que los fans esperaban, una historia novedosa con estos personajes que ya son una leyenda.

Drawn to Life: The Next Chapter

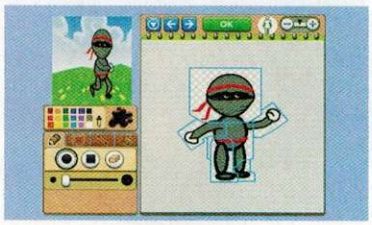
Wii / NDS **THQ** Tercer cuarto 2009

No existe arma más poderosa que tu imaginación; úsala en cada momento

La verdad es que THQ no ha logrado despegar como todos hubiéramos pensado al inicio de esta generación, aunque su suerte podría cambiar gracias a una de las propuestas más innovadoras que hemos visto recientemente, **Drawn to Life: The Next Chapter** para Wii y Nintendo DS, lo que deja claro cuáles son las consolas que tienen la batuta en el mercado.

En este título la premisa es muy simple: debes dibujar todo lo que imagines para poder completar los niveles, comenzando con el protagonista de la historia. Si estás aburrido de los héroes que siempre presentan las compañías, ha llegado tu turno para crearlos a tu antojo; puedes dibujar a un pirata, un canario, un perro... lo que tú desees; importante es que te sientas identificado con él.

Esperemos que esta franquicia siga en evolución; sería genial ver este concepto en otros géneros.



En esta ocasión el protagonista de la historia te tocará diseñarlo a ti.

Al avanzar por los niveles, ya sea con ayuda del Wiimote o el *Stylus*, tendrás que dibujar elementos que te ayuden a librar obstáculos, como pueden serlo una escalera o una espada, todo depende de tu creatividad y de la situación, por lo que debes estar muy atento a todo lo que veas en pantalla, cualquier detalle puede ser clave para hacer algún diseño. Es un título sumamente divertido que pueden disfrutar tanto expertos como novatos; en próximas ediciones te tendremos más información, pero desde ahora podemos prever que será un éxito, propuestas como ésta son las que hacen falta en un medio donde cada vez más se abusa de conceptos repetidos o clones, pero bueno, obras como la citada poco a poco terminarán con esa tendencia.

Las herramientas que tendrás para crear a tus personajes son muy completas.

Gracias al Wiimote podrás hacer modificaciones al escenario y así avanzar más fácilmente.

EA SPORTS Grand Slam Tennis

Wii **Electronic Arts** Disponible

El deporte blanco alcanza un nuevo nivel

Electronic Arts siempre ha mostrado un gran apoyo a Wii, situación que se ha mantenido en este E3, donde mostraron **EA SPORTS Grand Slam Tennis**, lo que parece ser la respuesta al próximo **Virtua Tennis** de Sega. Como es costumbre en la compañía, el juego ha sido cuidado en todos los detalles, pero por fortuna resalta el apartado jugable, ya que han aprovechado el Wii MotionPlus para dotar de un realismo mayor los encuentros.

Gracias al Wii MotionPlus sentirás toda la emoción del deporte blanco como nunca antes.

A diferencia de **Wii Sports**, cuando venga le pelota hacia ti, no tendrás que agitar el control para devolverla, ahora debes realizar el movimiento tal cual lo harías en la vida real, incluyendo la fuerza. Todo lo anterior te obliga a pensar bien tus jugadas, se puede decir que te presionas un poco más que de costumbre, pero por lo mismo disfrutas más de los triunfos que obtienes, sobre todo cuando compites contra tus amigos, ya que ahí serán muy comunes las decisiones por muerte súbita.

El aspecto del juego es genial, se ha empleado la técnica *Cell Shaded* para dar un aspecto realista.

En este sensacional título podrás cumplir tu sueño de convertirte en tenista profesional.

Los tenistas que tendrás a tu disposición son grandes ganadores de este deporte, como Serena Williams o Roger Federer, lo que representa un plus muy interesante para los aficionados. Los modos de juego van desde el clásico amistoso hasta los torneos más importantes del mundo.

Todos los movimientos que realices serán interpretados de forma exacta por tu personaje.

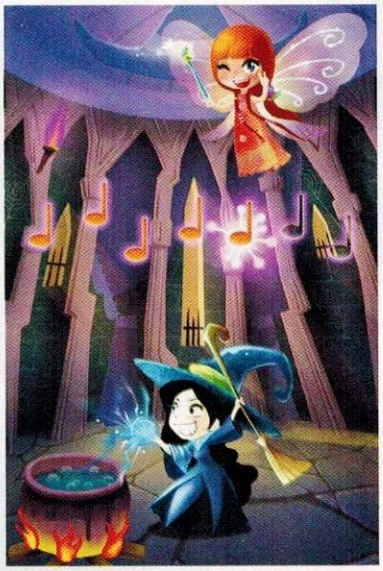
Fairyland Melody Magic

NDS Ubisoft Noviembre 2009

Un poco de polvo de hadas nunca hace daño

Además de juegos como **Red Steel** o **No More Heroes 2**, Ubisoft mostró una de sus apuestas para al público femenino, **Fairyland Melody Magic**, que contrario a lo que puedas pensar, se aleja demasiado de ser un juego casual donde debas unir puntos con el *Stylus* para ver la imagen de un hada; nos plantea una historia bien pensada donde las virtudes del Nintendo DS (consola para la que se ha diseñado), son utilizadas de manera sorprendente.

Este título se convertirá en uno de los favoritos para las pequeñas videojugadoras.



El diseño de los personajes está muy bien trabajado, logrando un gran ambiente en cada escena.

La historia es la siguiente: una bruja ha invadido el mágico reino de las hadas, por lo que es tu obligación ponerle un alto antes de que secuestre a todas tus compañeras y la fantasía se extinga para siempre. Para conseguirlo tendrá que librar distintas fases, todas con retos diferentes, pero con una mecánica similar, donde tu varita mágica será el *Stylus*. Todo lo que toques en pantalla puede ser inspeccionado o utilizado para resolver acertijos o minijuegos, por lo que la observación será clave para avanzar.

Ubisoft se ha esforzado bastante para tener satisfechos a todos los sectores de la industria.

Además de la pantalla táctil, también usarás el micrófono para poder cantar... sí, cantar, estás leyendo bien; varias escenas se completarán sólo tras escuchar tu melodiosa voz, aunque en otras ocasiones lo vital será seguir una secuencia musical, como si se tratara de un **Dance Dance Revolution**. No vamos a decirte que se trata de un título revelación, pero sí marca una gran diferencia con antiguos títulos donde no se le daba la importancia merecida a las videojugadoras.

Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers

Wii Square Enix Pendiente

Una fantasía como ninguna otra

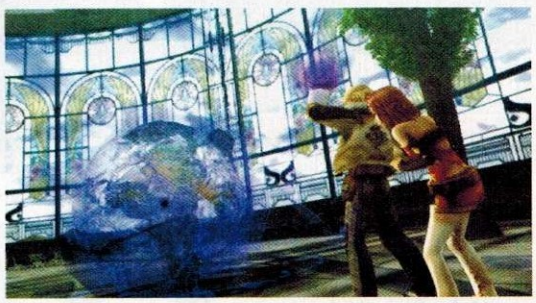
Cuando la subserie **Crystal Chronicles** apareció en Nintendo GameCube, dejó un sabor agridulce entre los aficionados a los RPG, ya que se esperaba un juego de la línea principal de **Final Fantasy**, donde los combates y la historia fueran memorables, pero en lugar de eso, la versión para GCN se enfocaba en el juego cooperativo, olvidándose por completo de la emotividad que por años ha marcado a la franquicia. Pues bien, después de las quejas de los fans, Square Enix ha respondido, y de muy buena forma, por que su próximo título, **Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers**, será todo lo que soñaste.

En esta aventura podremos ser testigos de una historia fenomenal, a la altura de cualquier **FF**.

Parte vital de este juego serán las batallas en el aire, de lo mejor que hemos visto en la serie.

Para empezar, se ha dado un peso mayor a la trama, en esta ocasión el desarrollo será sumamente intenso, transformando tus pensamientos a cada paso, para lo cual se ha trabajado bastante en la personalidad de los personajes, ya que si recuerdas, en la última aparición para Nintendo DS, podías terminar el juego sin saber cuál era tu objetivo principal, ya que carecía de cinemas y diálogos elaborados.

Los hechizos y ataques que tendrás en tu arsenal, son espectaculares, pero lo mejor es que cada vez que los utilizas, no tienes que esperar media hora hasta que termina un *display*, no, cada animación, además de que son en tiempo real, no duran más de unos cuantos segundos, lo que permite que no se pierda el ritmo de los encuentros. Sin duda que Square Enix ha trabajado muy duro en este proyecto, al grado de que puede igualarse con cualquier otro lanzamiento numerado de la saga; esperemos que pronto den una fecha exacta para su lanzamiento, ya que hasta ahora está pendiente.



La emotividad y dramatismo estarán presentes en cada uno de los cinemas que te relatarán la historia de este magnífico juego.

Final Fantasy IV: The After Years

WiiWare **Square Enix** Disponible

Los años nunca cambiarán nuestros sueños

Final Fantasy IV (nosotros lo conocimos como **FFII** en el Super Nintendo), es considerado como uno de los capítulos más emotivos de la serie, para algunos incluso, más que la memorable tercera parte, sobre todo por sus personajes, que lograban formar un vínculo muy especial con los jugadores. Square Enix, sabedora de lo anterior, ha decidido lanzar una secuela de este juego, que se conoce como **Final Fantasy IV: The After Years**, la cual ya puedes descargar a tu Wii por medio de WiiWare por una cantidad muy aceptable de Wiipoints, así que no le des más vueltas al asunto y descárgalo al terminar de leer esta nota.

El trabajo artístco en **Final Fantasy** siempre ha sido extraordinario, para muestra, basta un botón.

Agrega la fuerza necesaria a tus batazos para que logres las mejores puntuaciones.

Ten cuidado con este gran rival del plomero, su poderoso brazo te hará temblar.

El aspecto gráfico utilizado para este juego, ha sido el mismo que se usara en la versión de Super NES.

Al terminar los hechos en los que **Cecyl** y compañía logran salvar a la humanidad, comienza una nueva era de paz, en la que todo parecía perfecto, sin embargo, una fuerza oscura terminó con su felicidad, por lo que ahora todos los valerosos guerreros que conocimos deben unirse una vez más para trabajar juntos y ponerle fin a la amenaza. Un detalle muy importante, es que a pesar de que han querido mantener la identidad de la serie, se han incorporado nuevos personajes, todos con habilidades e intenciones distintas, lo que ocasionará algunos giros dramáticos en el desarrollo, situación que estamos seguros agradecerán todos los fans de **Final Fantasy**.

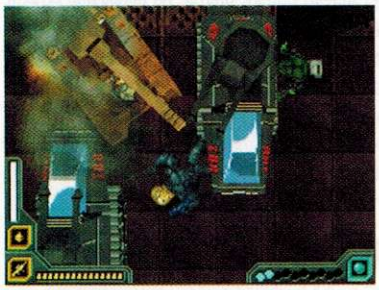
El estilo gráfico se mantiene idéntico a la versión de Super Nintendo, apenas se han retocado algunos detalles como la textura de los escenarios, pero realmente nada sorprendente, lo cual ha sido una gran decisión, porque permite que te concentres en tus objetivos y valores de la historia, en lugar de estar observando qué tan brillante son las armaduras de los caballeros. Este **Final Fantasy** fue una de la noticias más agradables que nos dejó el E3, porque deja ver que la compañía de los RPG busca nuevas fórmulas para revivir sus viejas glorias; ojalá pronto podamos ver adaptaciones de **FFVII** u **FFVIII**.

G.I. Joe: The Rise of Cobra

NDS **Electronic Arts** Verano 2009

No pierdas tiempo y únete a un equipo invencible

Al parecer la euforia que se viviera a mediados de la década de los años 80 con las figuras de **G.I. Joe** está a nada de regresar (aunque muchos pensemos que parecían **Terminators** por las articulaciones tan mal trabajadas), ya que se prepara una nueva generación de juguetes, además de que en los próximos meses aparecerá una cinta en los cines de todo el mundo. Lógicamente que los videojuegos no podían quedar fuera de este movimiento, por lo que Electronic Arts prepara **G.I. Joe: The Rise of Cobra** para Nintendo DS.



Además de las armas comunes, podrás utilizar algunos vehículos para lograr tu objetivo.

La calidad gráfica es muy buena, pero creemos que aún pueden mejorarla antes de su salida.

Formarás parte de un exclusivo escuadrón militar, el más avanzado del mundo, por lo que han sido elegidos para combatir a **Cobra**, una organización terrorista que amenaza la paz mundial. Se ha puesto especial énfasis en las habilidades de los personajes, en total serán doce diferentes, lo que promete muchas horas de diversión intentando dominar a cada integrante. Lo anterior será parte vital para las partidas cooperativas, ya que si conoces poco las capacidades de tu soldado, no vas a poder apoyar a tu compañero, y más que avanzar juntos, van a quedarse atorados por bastante tiempo en ciertos lapsos.

El juego será de acción pura, donde los enfrentamientos con decenas de enemigos estarán a la orden del día. La perspectiva elegida para su desarrollo es la superior, por que permite un gran rango de movimiento, ideal para que se pueda captar la verdadera esencia de **G.I. Joe.** La acción se desplegará en ambas pantallas pero aún no se especifica si el *Stylus* tendrá algún uso específico, aunque sería genial que en las batallas con jefes finales pudiéramos marcar ataques especiales.

Dentro de las características especiales, se comenta que incluirá una modalidad cooperativa, donde dos personas con conexión local, pondrán a prueba su talento librando batallas legendarias. Sin duda es un juego que promete, le seguiremos la pista para informarte nuestras impresiones finales.

A pesar de que no conozcas el concepto de **G.I. Joe**, te garantizamos que este juego te va a encantar.

© 2008-2009 Nintendo/TOSE. El Legendario Starfy y Nintendo DS son marcas registradas de Nintendo. © 2009 Nintendo.

Gladiator A.D.

Wii **High Voltage** Pendiente

Al entrar a la arena, está en juego el honor, la valentía... y tu vida

El estudio revelación del año es sin duda High Voltage, pues no sólo se han robado el show con **The Conduit**, sino que incluso han presentado propuestas extraordinarias de forma exclusiva para Wii, **The Grinder** (del cual te hablaremos más adelante) y **Gladiator A.D.** que deja claro que en la consola se pueden encontrar juegos para todos los gustos y edades, pero mejor comencemos a hablar de este título; ¡bienvenido al coliseo! Se rumoraba que este juego sería una aventura en tercera persona, pero no fue así, la gran sorpresa fue que se trata de peleas, bastante original por cierto, ya que será totalmente en 3D, pero la cámara estará todo el tiempo detrás de ti, como ocurre en **Punch Out!**, por lo que en ocasiones el cuerpo de tu guerrero se volverá transparente.

Al terminar cada uno de los encuentros, tendrás la posibilidad de darle un golpe final y así complacer a los asistentes al coliseo.

Obviamente que por el corte el juego no vas a usar tus puños para competir, sino espadas, lanzas y escudos, elementos que responderán perfectamente a tus movimientos con el Wiimote, intensificando la emoción de los encuentros. Al igual que en **Mortal Kombat**, cuando hayas derrotado a tu rival, estarás en posibilidad de darle el golpe de gracia, que puede ir desde atravesarlo con tu espada hasta decapitarlo... por lo que no será apto para menores de edad, así que si aún no puedes votar, será mejor que busques otras opciones.

El Wiimote nos servirá para marcar los movimientos ofensivos o defensivos según sea el caso.

Visualmente es de lo mejor que hemos visto en la consola, cada textura ha sido cuidada al máximo.

No existe una fecha exacta para su salida, pero se espera sea revelada pronto. Queremos resaltar el increíble esfuerzo de High Voltage desarrollando este juego, ya que además del *gameplay*, han logrado uno de los títulos visualmente más espectaculares para Wii; sería bueno que compañías veteranas aprendieran de las ideas frescas de este estudio.

High Voltage apunta muy alto en el mundo de los videojuegos, todo gracias a su excelente trabajo en Wii.

Harry Potter and the Half-Blod Prince

Wii **Electronic Arts** Disponible

El mago más famoso del mundo ha regresado... tarde, pero volvió

La salida de este título es esperaba para finales del año pasado, pero por razones aún desconocidas, el estreno de la película se recorrió hasta este verano, por lo que la aparición del videojuego también tuvo que posponerse, pero como dicen por ahí, más vale tarde que nunca. **Harry** regresa a Wii dispuesto a borrar de nuestra memoria el confuso control que utilizara en su aventura anterior, para lo cual no usará magia, sino creatividad.

El regreso de **Harry** a Wii tardó un poco más de lo esperado, pero valió la pena.

Se ha trabajado en los movimientos del Wiimote para que respondan de manera natural.

El Wiimote nos permitirá marcar los movimientos de magia de los jóvenes magos, justo como si fuera una varita mágica, pero a diferencia de su antecesor (donde para elevar un objeto podías pasarte varios minutos hasta que el control hacía lo que le ordenabas), ahora responde de una manera correcta a lo que estamos indicando, lo cual se verá reflejado en los enfrentamientos que librarás en esta nueva historia, que por cierto, será más dramática que las anteriores, lo cual podrás notar en los diferentes cinemas donde se te narrarán los hechos; esto último complementa de forma brillante lo visto en la pantalla grande, por lo que los seguidores de este mago no pueden dejarlo pasar.

Nada mejora para seguir la emoción de la cinta que con este gran título que ha creado Electronic Arts.

Los partidos de Quiditch son parte crucial en los libros, por lo que no podían quedar fuera de la adaptación a videojuego.

Una de la ventajas de este título, es que podrás participar en partidos de Quiditch, usando el Wiimote y Nunchuk para defender tu meta, lo cual resulta muy divertido, no llega al nivel de un partido de **Mario Strikers**, pero la variedad de jugadas que puedes inventar te mantiene entretenido un buen rato, además de que no es el punto clave del juego, así que se agradece que se incluyan extras tan interesantes como éste, ya que si recuerdas bien, hace algunos años apareció un juego aparte bajo esta mecánica, el cual por cierto tuvo gran demanda.

Los programadores han invertido mucho tiempo en recrear lo más fiel posible todas las construcciones que puedes observar en la cinta, como el colegio o las áreas deportivas, aunque pareciera una frase hecha, realmente por momentos vas a pensar que estás jugando dentro de la película, lo cual debemos agradecer a los desarrolladores, que se han dado cuenta que los videojugadores buscamos algo más que sólo un artículo de colección, queremos nuevas experiencias.

Harvest Moon Frantic Farming / Harvest Moon Animal Parade

NDS / Wii **Natsume** Otoño 2009

El trabajo en una granja nunca termina

Para los amantes de la simulación les tenemos buenas noticias, ya que Natsume anunció dos nuevos juegos de la serie **Harvest Moon**, tanto para Wii como para NDS (este último, por cierto, ya está a la venta). La mecánica sigue siendo la misma, de la noche a la mañana te "ganas" una granja, pero lejos de representar un respiro en tu vida, significa mucho trabajo, sobre todo porque las condiciones en las que se te entrega no son nada buenas. Lo primero que debes hacer es marcar prioridades, no puedes enfocarte en varios aspectos a la vez, tienes que identificar los más importantes, de lo contrario no podrás colocar tu granja en los primeros planos del pueblo. No todo es trabajo, para tus ratos libres puedes ir a la ciudad y encontrar diversión.

Para esta nueva entrega de la saga se han agregado nuevos conceptos para enriquecer la historia que vivirás en tu granja.

En cada consola se aprovechan de buena manera sus ventajas, por ejemplo, en el Nintendo DS gracias al *Stylus* puedes ordenar mejor tu inventario, mientras que en el Wii, las labores como la siembra y reparación de los inmuebles se vuelve ágil y divertida gracias a los movimientos del Wiimote. Si eres nuevo en la franquicia, te van a encantar, pero si ya posees alguna de las ediciones anteriores, será mejor que esperes por una evolución real o pruebes con Rune Factory, de otro modo tal vez te puedas sentir un poco defraudado de encontrar las mismas labores a realizar y nada nuevo en cuanto a la mecánica que debes usar para terminar con tus tareas.

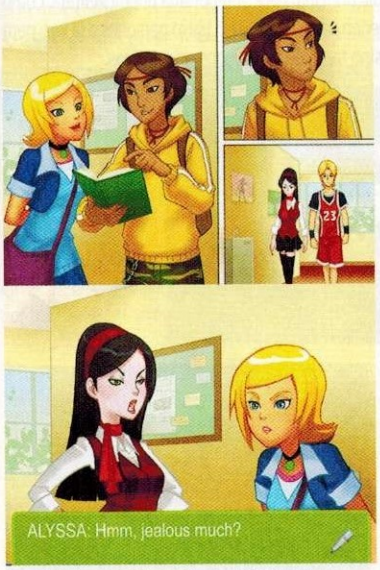
En la isla podrás encontrar de todo, incluso a la chica de tus sueños.

Imagine Serie

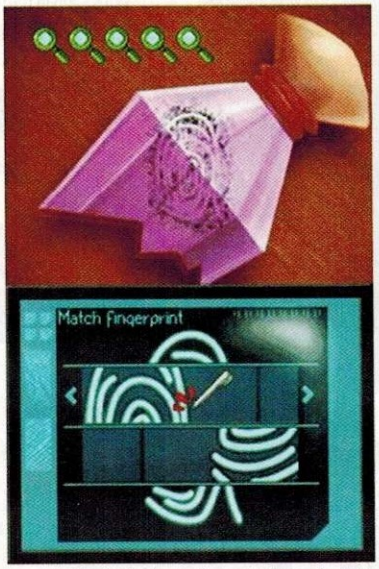
NDS **Ubisoft** Finales 2009

En los videojuegos todo es posible

Han aparecido varios juegos del estilo casual en Nintendo DS, pero debemos decir que la única línea que se ha ganado ya un lugar dentro de las mejores, es **Imagine**, de Ubisoft. El objetivo de la compañía con esta franquicia, es ubicar al jugador en diferentes profesiones, no importa lo contrastantes que éstas puedan ser, el chiste es que trates de desempeñarte lo mejor posible.



Las historias de cada aventura están muy bien estructuradas, te mantienen en suspenso.



Las capacidades de la consola portátil son el motor para cada una de las aventuras.

Durante el E3 se revelaron las nuevas ediciones que aparecerán en el último trimestre del año, las cuales son: **Boutique Owner**, **Salon Stylist**, **Detective** y **Fashion Designer**. En todas ellas es indispensable el uso del *Stylus* para disfrutarlos al máximo, sobre todo en **Fashion Designer** y **Salon Stylist**, donde la pantalla táctil te permitirá crear los diseños más novedosos que lleguen a tu mente. Por otro lado, en Detective, tu labor será resolver varios acertijos, que aunque no llegan al nivel de un Trace Memory, sí te divierten bastante.

Seguramente si eres un videojugador acostumbrado a obras como **Castlevania**, **Zelda** o **Metal Gear**, puedes pensar que estos títulos no son para ti, pero déjanos decirte que puedes estar equivocado, ya que a pesar de no contar con grandes historias o gráficos,

Ahora ya no hay pretextos para que las chicas no juegen, Ubisoft ha pensado en ellas para la creación de esta línea.

Para cumplir con estas actividades, deberás tomar tu Nintendo DS como si fuera un cuaderno abierto.

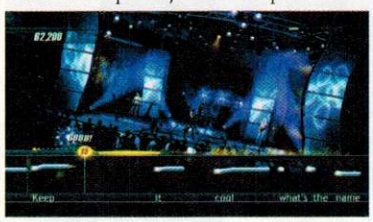
Karaoke Revolution

Wii **Konami** Noviembre 2009

¡Conviértete en el alma de la fiesta!

Si piensan que la primera vez que se pudo cantar en un videojuego fue con la salida de **Rockband** o **Guitar Hero**, están muy equivocados, ya que mucho antes de que dichos juegos existieran, Konami añadió a su larga lista de títulos musicales ni más ni menos que a **Karaoke Revolution**, título donde te olvidas de los controles para simplemente dejar salir al cantante que todos llevamos dentro, interpretando los temas pop más famosos del momento y algunos clásicos.

La mecánica del juego es muy sencilla de comprender, sólo debes elegir el tema de tu agrado y tomar el micrófono para seguir con tu voz la letra de la canción, la cual aparece en la pantalla junto con una línea que mide la intensidad de tu voz. Porque algo debe quedar claro: no se trata sólo de un **Karaoke** donde cantas como puedas y aun así estás del otro lado, no, de verdad debes esforzarte para conseguir una buena calificación al finalizar tu interpretación, ya que de este modo conseguirás acceso a extras interesantes que mejorarán la experiencia.



Mientras mejor modules tu voz, vas a obtener las calificaciones más altas que se otorgan.

Tod apunta a que Konami quiere compensar a los usuarios de Wii por su falta de presencia en la consola.

No se han revelado las canciones que se incluirán en esta nueva edición, pero se ha confirmado que serán más de 50 temas, por lo que tendremos diversión para rato; pasando a las opciones, además de la clásica donde tienes que completar un modo de historia, aparecerá una donde se permitirá hasta 16 personas compitiendo por ser el mejor.

En la parte inferior de la pantalla podrás ver la letra de la canción para que no te pierdas.

Nada mejor para este título que compartirlo con tus amigos en las reuniones de los fines de semana.

De momento es todo lo que se sabe de **Karaoke Revolution**, pero aun queda tiempo para que puedan integrar nuevas opciones, nosotros creemos que la Balance Board tiene mucho potencial, pero eso el tiempo lo dirá. Por lo pronto sólo nos queda esperar tres meses para conocer el resultado final.

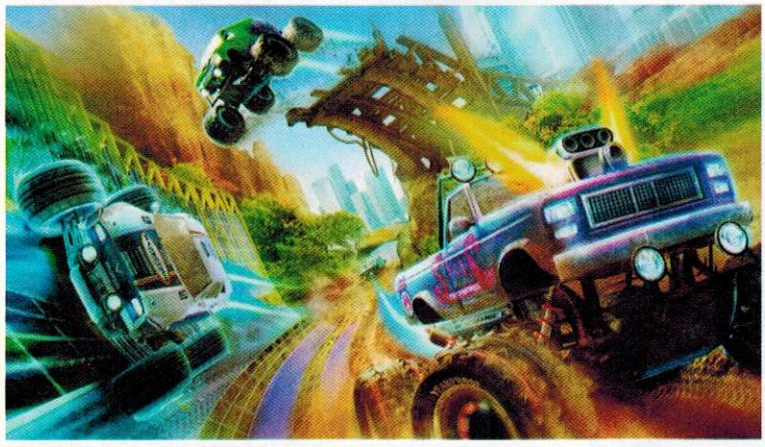
Los personajes que utlizarás están vestidos de acuerdo con la ocasión, pero creemos que hubiera sido genial que permitieran el uso de tu Mii.

Monster 4X4: Stunt Racer

Wii **Ubisoft** Finales 2009

¿En busca de adrenalina? Esto es lo que necesitas

Vaya, Ubisoft ha tomado por asalto las consolas de Nintendo este E3, pero lo mejor es que la variedad es muy amplia, no se han enfocado sólo en un género, y muestra clara de ello es **Monster 4X4: Stunt Racer**, un juego de carreras parecido a **Excite Truck** pero enfocado a la convivencia con los amigos.



Cuando te encuentres en los últimos lugares, no dudes en usar tus ítems para lograr remontar.

Después de algunos meses en solitario, ExciteBots por fin tendrá un digno rival para competir.

Antes que nada, debemos decir que para jugarlo necesitarás del Wiimote, lo tomarás como si fuera un volante, pero no te preocupes, a diferencia de lo que se ha visto en otros juegos (**Need For Speed** es un buen ejemplo), aquí la sensibilidad ha sido cuidada al máximo, lo que podrás comprobar sobre todo al tomar las curvas de las pistas, que no te costará ningún trabajo. Las competencias, aunque no usan ítems especiales como en **Mario Kart**, son muy violentas, los rebases y choques son la fórmula principal para obtener una buena ventaja. Como ya mencionamos, pueden participar hasta cuatro personas a la vez, pero no solo en carreras, sino también en algunos minujuegos.

Tendrás que aprovechar las condiciones del escenario para salir adelante en las carreras.

Los efectos logrados en fuentes de luz son extraordinarios, basta; con mirar esta foto para comprobarlo.

Mario & Sonic at The Olympic Winter Games

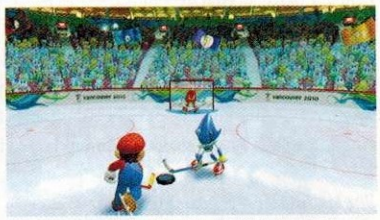
Wii / NDS **Sega** Pendiente

Más rápido, más fuerte, ¡más diversión!

Como ya les habíamos anticipado hace algunos meses dentro del Extra, la nueva versión de **Mario & Sonic at the Olympic Winter Games** es toda una realidad y estuvo presente en el E3, donde pudimos comprobar que ha superado el nivel de diversión visto en la primera parte, lo cual es una excelente noticia para todos nosotros, sobre todo porque existía cierto temor a que no fuera más que una actualización, con un par de actividades nuevas y personajes debutantes, pero ahora estamos seguros de que será todo un suceso.

En esta ocasión el escenario serán los Juegos Olímpicos de Invierno, los cuales se celebrarán el próximo año en la ciudad de Vancouver, por lo que se estima que el título aparezca a finales de este 2009, justo como lo hiciera su edición anterior. El plantel de personajes no ha tenido grandes cambios, salvo la incursión especial de **Sonic Robot**, quien hará gala de su velocidad en algunas competencias para demostrar que es el número uno.

Muchos personajes repiten aparición, pero también vamos a encontrar algunos que harán su debut.

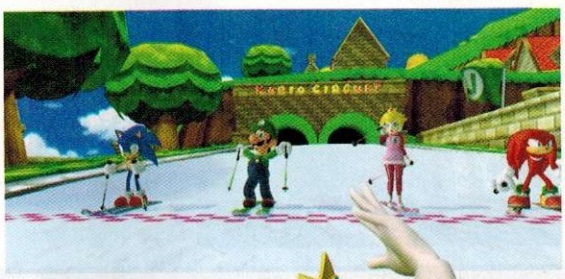


Las competencias en la pista de hielo son de lo mejor que tendrá este título.

Como es lógico, las pruebas son totalmente nuevas, podremos encontrar carreras de trineos, hockey sobre hielo, snowboarding, salto en squí, e incluso hasta alpinismo; quizá no estamos tan familiarizados con estas competencias, pero te aseguramos que la gente de Sega ha logrado un trabajo brillante adaptando las bondades del Wiimote y el *Stylus* para ofrecernos un *gameplay* excelente, donde no perdemos tiempo en aprender comandos complicados.

Si pensabas que **Sonic** era rápido espera a que veas en acción a este nuevo participante.

Nada para demostrar quién es el mejor que una carrera para cuatro personas al mismo tiempo.



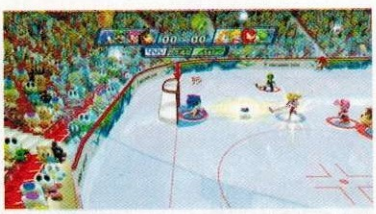
Las rutinas artísticas también aparecerán en este juego, y debemos decir que son muy divertidas.

A varios de los personajes se les ha cambiado el atuendo para que luzcan acorde con la ocasión.

La competencia será más fuerte que nunca

Dentro de las modalidades de juego, encontrarás algunas que te permitirán recorrer cada prueba contenida en el disco para que impongas nuevas marcas, lo cual es muy divertido, te recordará a las actividades especiales de **Super Smash Bros. Brawl**; por otro lado, la modalidad para cuatro personas de manera simultánea sigue siendo la mejor, ya que la duración de las competencias es muy breve, por lo que un pequeño error puede costarte la medalla de oro, eso agrega una presión extra que te mantiene atento.

En las pruebas de velocidad además de preocuparte por tus rivales, deberás hacerlo por los obstáculos.



A diferencia de la versión anterior, aquí encontrarás más opciones para competir con cuatro personas.

No importa qué versión elijas, las dos son excelentes; ojalá que esta relación entre Nintendo y Sega se mantenga así por un buen rato, pero no sólo para realizar *crossovers* con sus personajes, sino también para dar paso a nuevas series; seguro que con la experiencia que poseen veríamos muy buenos resultados, además de que es algo que le hace falta al medio, franquicias frescas.

Después de que termina esta segunda competencia, ¿quién ganará? ¿Sega o Nintendo?

No More Heroes 2: Desperate Struggle

Wii Ubisoft Principios 2010

Lo difícil no es llegar, sino quedarse...

Uno de los juegos que más miradas acaparó durante la exposición fue **No More Heroes 2: Desperate Struggle**, el nuevo proyecto del equipo de Suda 51, en el cual quieren superar lo mostrado en la primera parte, la cual debemos decir es excelente. Para los que no hayan tenido la oportunidad de disfrutar esta obra, les contamos brevemente la historia. Tomamos el papel de **Travis**, un otaku que tiene un sueño bastante singular: convertirse en el asesino número uno del mundo, para lo cual decide aniquilar a toda su competencia (si, no le gusta el camino largo) hasta conseguirlo.

Por lo anterior creemos que en esta secuela la historia nos puede mostrar la otra cada de la moneda, es decir a **Travis** defendiendo su título como el mejor asesino del mundo, pero aún falta confirmación oficial. Ahora bien, pasando al aspecto jugable, se espera que pueda tener mejoras significativas en los combates con los enemigos, ya que aunque usaron de manera brillante las secuencias de movimientos para indicar los combos del personaje, un estilo libre no le vendría nada mal, sobre todo ahora que ya está disponible el Wii MotionPlus.

No se ha confirmado nada, pero sería fenomenal controlar las katanas por medio del Wii MotionPlus.

Otro punto que seguro pasará por revisión, es el de los objetivos que debes cumplir, sobre todo porque se encontraban demasiado retirados en la ciudad uno de otro, lo que representaba una gran pérdida de tiempo sobre tu moto. Por ahora es todo lo que podemos decir de este título, pero parece ser que esta segunda parte es definitiva en el futuro de la serie.

En esta ocasión las peleas con los enemigos serán mucho más sangrientas que en la primera parte.

Las secuencias de movimientos que podrás realizar resultan mucho más elaboradas que antes, se nota que **Travis** tuvo mucho tiempo para practicar con sus sables, además de que aprendió nuevas técnicas para salir victorioso de sus enfentamientos.

Las calles se encuentran llenas de peligros, nunca olvides salir de tu casa sin tus katanas para poder defenderte.

Petz Dog Talent Show / Nursery / Pony Beauty Pageant

NDS Ubisoft Finales 2009

Demuestra tu amor a los animales

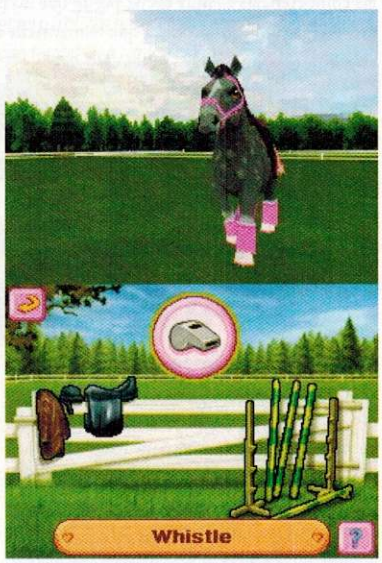
Para los amantes de las mascotas, Ubisoft trae una oferta que será difícil de rechazar, tres nuevos juegos de su popular serie **Petz**, donde al igual que en **Nintendogs**, debemos cuidar a varios animales, desde perros, gatos o incluso caballos; lógicamente todas estas mascotas tienen cuidados diferentes, no puedes alimentar a un cachorro con comida para equinos, por lo que debes estar atento a los requerimientos de cada especie.

La pantalla táctil del Nintendo DS es crucial en el *gameplay* del juego, ya que por medio de ella vas a interactuar con los animales, ya sea para bañarlos, cortarles el cabello o simplemente acariciarlos; para ello tendrás varias herramientas, las cuales se te mostrarán en pantalla para que te sea sencillo ubicarlas y seleccionarlas. No debes olvidar que de acuerdo con el tiempo de juego puedes obtener ítems exclusivos para tus animales.

Si crees que estás listo para dar el paso, este juego te permite vivir la experiencia de tener una mascota.

Punto importante del *replay value* de estos juegos son las competencias en las que puedes participar, donde por medio de pequeñas pruebas, se determina qué tan bien entrenada está tu mascota; él único problema que le vemos a la serie, es que aún no toma ventaja de las capacidades *online* de la consola, las cuales parecía indicar serían explotadas en estas ediciones, sobre todo por las competencias y pruebas que vamos a encontrar en cada uno de estos títulos; pero bueno, aún queda tiempo para su salida y esto puede cambiar, de cualquier modo todos los juegos son muy buenos, ideales para las personas que desean comenzar en este mundo de los videojuegos.

Una buena alimentación es fundamental para el crecimiento de tu cachorro.



Para que tu entrenamiento sea más efectivo, cuentas con aditamentos como el silbato.

Pop'n Music

Wii **Konami** Finales 2009

Un nuevo invitado se une a la fiesta

Konami es una compañía pionera en juegos musicales, es más, se podría decir que fueron ellos los que crearon el género (por lo que no nos explicamos cómo Activision y EA le comieron el mercado en América, pero bueno, esa es otra historia), gracias a su serie **Bemani**, en la que hemos visto éxitos como **Guitar Freaks** o **Dance Dance Revolution**, sólo por mencionar algunos, pero ahora han decidido ampliar más su oferta por medio de **Pop´n Music**.

Mientras más rápido toques la esfera que se ha iluminado, consguirás mejores marcadores.

Parece complicado tomar el ritmo de las canciones, pero en realidad es bastante divertido.

Como no podía ser de otra forma, se ha incluido una modalidad para cuatro jugadores simultáneos.

Toda parece señalar que el éxito de este juego en Japón se va a repetir en nuestro continente.

A pesar de que el nombre no te sea familiar, esta serie tiene ya bastantes años en Japón, donde es todo un éxito en los locales de Arcadia, de hecho se realizan competencias oficiales para determinar quien es el mejor jugador del país. La mecánica de juego es sencilla, en la pantalla aparecerán unas esferas de colores, cada una corresponde a una dirección en el Wiimote y Nunchuk, mismos que deberás mover cuando se iluminen las esferas.

La sensibilidad del control ha sido uno de los detalles más cuidados por los programadores para este título.

En este momento podrías pensar que es muy similar a cualquier otro título de ritmos que haya en el mercado, pero aquí la dificultad alcanza niveles verdaderamente de locura, por lo que se espera que la compañía trabaje bien en cuanto a la sensibilidad de los controles, porque un pequeño error y nos puede costar la canción. Ojalá debute con el pie derecho en América, eso permitiría que más juegos orientales aparezcan por estas tierras.

Reel Fishing: Angler's Dream

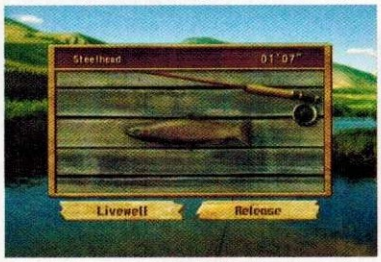
Wii **Natsume** Disponible

Prepara la carnada, la temporada de pesca ha comenzado

Sabemos bien que existen títulos que no son muy populares en nuestro continente, como es el caso de los juegos de pesca, los cuales tienen años peleando por conseguir un lugar en el medio. Lo anterior no significa nada para Natsume, quien ha decidido traer a nuestros Wii, **Reel Fishing: Angler´s Dream**, un juego que promete satisfacer las exigencias de jugadores casuales como tradicionales.

Uno de los primeros puntos que este juego decidió atacar, fue el sistema de control, es decir, decir adiós a los comandos con botones que hacían de una actividad relajante como pescar, un verdadero martirio para nuestros nervios, ya que colocar el anzuelo en la zona que deseábamos era más que un reto; pues bien, gracias al Wiimote todo será de manera natural, bastará con agitar el control hacia adelante para sumergir la caña y jalarlo para cuando haya picado algún pez.

Cabe mencionar que habrá decenas de especies diferentes para atrapar, las cuales, por cierto, podremos llevar a un acuario personal para que formen parte de nuestra colección, aunque si lo deseáramos, existe la posibilidad de regresarlos a su medio ambiente.



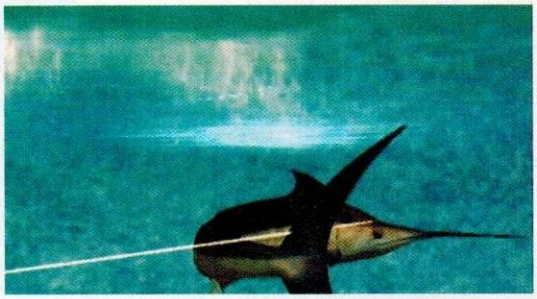
Prepara bien tu equipo antes de salir a pescar, de este modo evitarás problemas.

No todo es trabajo, también tendrás momentos de relajación en esta cabaña.

Los paisajes que disfrutarás en este título sirven para que te relajes y tengas una buena pesca.

El secreto para conseguir un gran pez, está en tener paciencia y usar la carnada apropiada.

Quizá no te parezca muy atractiva esta oferta de Natsume, pero debemos indicar que es la franquicia más vendedora del estilo en Japón, lo que aunado a las nuevas funciones con el Wiimote, pueden llevarlo a una buena posición en el mercado; además, si tomamos como referencia **My Aquiarium**, se le auguran buenas cosas.



Aunque parezca sencillo, pescar a ejemplares como éste resultará todo un reto para tus habilidades con el Wiimote.

La locura vuelve a invadir nuestros Wii

De los primeros juegos que aprovecharon de manera creativa las cualidades del control de Wii tenemos los excelentes **Rayman Rabbing Rabbids**, donde por medio de minijuegos debíamos competir ya fuera contra la máquina o con algunos amigos, siendo esta segunda opción la ideal para las reuniones. Lo curioso de estos títulos, fue que a pesar de que el personaje de **Rayman** era el protagonista de la historia, los conejos lunáticos que le acompañaban se volvieron sumamente populares, al grado de que en la secuelas tomaron papeles más importantes.

Pues bien, parece ser que la fama de los conejos ha llegado a nuevos niveles, ya que en Ubisoft han decidido darles un voto de confianza y dedicarles un juego en exclusiva, sin que deban compartir créditos con la mascota de la compañía, el cual conoceremos como **Rabbids Go Home.**

Es la oportunidad que esperaban estos conejos para dar el salto definitivo a la fama.

El carrito de supermercado es básico para recolectar los objetos de los humanos.

Para su realización los desarrolladores han decidido buscar nuevos horizontes, llevar a la nueva franquicia a otro plano, así que para ello han dejado para mejor ocasión a los minijuegos, ahora estaremos en una aventura en 3D al estilo de los juegos de **Rayman.** Se dice que en total deberemos completar más de 40 fases, cada una con objetivos y ambientes distintos; por cierto, se ha hecho énfasis en que cada mundo es una parodia de la realidad que vivimos, así que no te extrañe ver a personajes o monumentos famosos con forma de conejo.

Los peligros estarán a la orden del día, debes estar muy atento a todo lo que ocurra.

Un plan maestro... bueno, al menos original

La historia en **Rabbids Go Home** es la siguiente: los conejos desean acabar con la paciencia de los humanos, pero ¿cómo lograrlo? pues tienen un plan muy divertido, robar todos los objetos del mundo, desde calculadoras hasta osos de peluche, así, una vez que los tengan todos, los mandarán a la Luna gracias a un cohete... no suena muy efectivo, lo sabemos, pero tomando en cuenta la constancia de los conejos todo puede pasar.

Los humanos no se iban a quedar cruzados de brazos.

Con esta gran aventura exclusiva, nadie va a extrañar a los minijuegos que volvieron famosos a estos conejos.

La calidad gráfica del juego denota un avance en relación con las precuelas.

La variedad de escenarios es uno de los puntos fuertes del título.

Hasta ahora no se han dado detalles sobre los controles, es decir, sí tendrán movimientos especiales, pero nosotros consideramos que debe ser una obligación, representan la esencia de la serie, sin ellos se perdería un alto porcentaje de diversión, tal vez por el cambio de género no sean tan continuos como antes, pero al menos en momentos clave deben usarse.

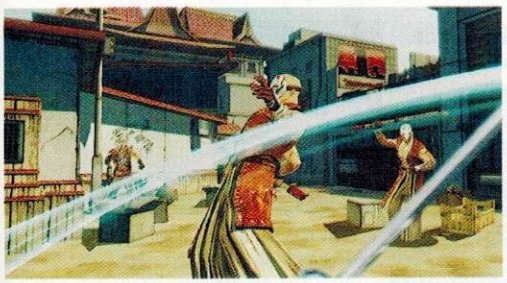
Todo indica que Ubisoft nos regalará un juego sobresaliente, lo que no se aclara aún es si contendrá modalidades para varios jugadores simultáneos en la aventura, sería un plus excelente, pues a pesar de no contener minijuegos, varias personas podrían disfrutarlo.

Un nuevo comienzo para la saga

Como todos sabemos, el primer juego que se mostró para Wii en la historia, fue **Red Steel**, trabajo de Ubisoft, el cual prometía colocarse dentro de las grandes exclusivas de la consola, sin embargo, por problemas de entendimiento de hardware, el título aunque muy bueno, quedó lejos de representar un antes y un después en la historia de los Fisrt Person Shooter, tal situación no agradó para nada a los desarrolladores, quienes ahora apoyados en el nuevo Wii MotionPlus, esperan brindarnos una aventura inigualable.

Como puedes apreciar en la imagen, los desarrolladores han avanzado bastante en cuanto a la creación de entornos.

Por lo que pudimos observar durante la E3, la promesa de la compañía ahora sí será toda una realidad, ya que **Red Steel 2** ha sido replanteado desde cero, desechando por completo todo el engine utilizado en la versión original. Comencemos por hablar de los gráficos, los modelos en 3D mediante polígonos quedaron en el pasado, esta vez todo estará recreado en Cell Shaded, consiguiendo un aspecto de anime excelente, además de que efectos de luz como puestas de sol o disparos lucen mucho más, lo cual acentúa el dramatismo de ciertas escenas.



La combinación de armas de fuego con tus katanas, será la clave para poder derrotar fácilmente a todos los enemigos que encuentres.

En esta ocasión los enemigos serán mucho más agresivos, lo que dará pauta a grandes batallas.

No se ha hablado aún de alguna modalidad multiplayer, pero creemos que debe estar al final.

En esta aventura la mafia japonesa ya no aparecerá, es más, todo se sitúa a miles de kilómetros de la isla oriental, exactamente en un desierto norteamericano, donde controlaremos a un forajido, del cual aún no sabemos sus intenciones, pero deberá enfrentarse a cuanto enemigo aparezca en pantalla, ya sean ninjas o pistoleros.

Aquí es donde comienza lo interesante, la manera en que Ubisoft ha empleado el Wii MotionPlus; respeta de manera increíble tus movimientos, tanto en orientación como en fuerza, lo que permite que las batallas sean de las más espectaculares que recordemos en un videojuego. Tu arma principal será una katana, pero podrás alternarla con una pistola; ahora bien, no creas que al estilo de **Ninja Gaiden**, tendrás que correr mientras eliminas enemigos, no, aquí las peleas serán más reales, demandarán toda tu concentración para que puedas detener los embates rivales.

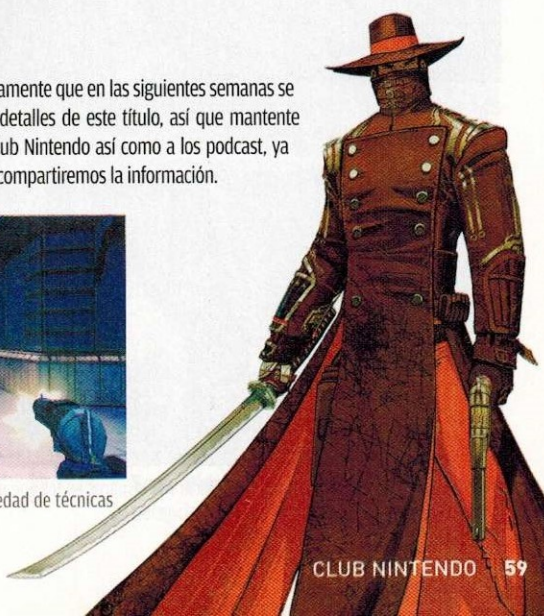
Las secuencias de animación ahora son más impactantes que en la primera parte.

Con ayuda de tus katanas podrás detener o desviar los disparos que realicen tus atacantes.

Parece ser que Ubisoft aprendió de sus errores y tomó en cuenta las sugerencias de todos los aficionados al género, ha logrado pulir el nombre de Red Steel al grado de que puede convertirse, sin problemas, en lo mejor del estilo en lo que va de la generación, lo cual no es nada fácil si tomamos en cuenta que existen ya trabajos como **Metroid Prime 3** o **The Conduit**. Seguramente que en las siguientes semanas se revelarán muchos más detalles de este título, así que mantente atento a la página de Club Nintendo así como a los podcast, ya que en esos medios les compartiremos la información.

La historia se aleja de Japón para situarse en esta ocasión en el Viejo Oeste, donde los peligros están a cada cinco pasos.

Gracias a la inclusión del Wii MotionPlus la variedad de técnicas de ataque no tendrá límites.



Resident Evil: The Darkside Chonicles

Wii **Capcom** Sin definirse

Raccoon City aún guarda muchos secretos en sus calles...

El anuncio hace un par de años de **Umbrella Chronicles** por parte de Capcom para Wii, parecía para muchos un espejismo con el que la compañía quería disfrazar la ausencia en la consola de un capítulo de la línea principal de **Resident Evil**; pero una vez que salió a la venta, las dudas se disiparon, habían logrado un título excelente en cuanto a *gameplay*, que por si fuera poco, nos mostraba datos y detalles desconocidos hasta entonces.

La acción se ha intensificado gracias a los nuevos ataques de las criaturas de Raccoon City.

Los héroes clásicos de la saga han regresado.

En el juego en cuestión, podíamos revivir partes claves y exclusivas de **Resident Evil, Resident Evil Zero y Resident Evil 3,** así es, dejaban fuera de la jugada la segunda parte, considerada por muchas personas (nosotros entre ellos), la mejor secuela tradicional de la franquicia. Como todo en la vida, esto tenía una explicación, la cual fue un nuevo juego que abarcará los hechos donde **Leon** y **Claire** saltaron a la fama, **Residen Evil: The Darkside Chronicles.**

El estilo del juego seguirá siendo un FPS con rieles, sin embargo, lo anterior no era del agrado de los fans, por lo que para esta segunda parte se han incluido momentos en los que la cámara se colocará en tercera persona, es más, las clásicas cinemáticas donde debemos presionar algunas secuencias de botones para esquivar peligros se mantendrán, pero ahora serán más complicadas.

¿Cuántos de ustedes no tuvieron problemas con el robot final de la primera parte?; era simplemente frustrante, por más que te esforzabas en un par de ataques ya tenías tu energía por los suelos; para evitar esto, Capcom ha implementado varios niveles de dificultad, pero al mismo tiempo el juego evaluará tu desempeño y ajustará el nivel de acuerdo con tus capacidades, lo que permitirá que cualquier persona pueda disfrutar de este juegazo.

Uno de los personajes que más incógnitas ha causado es **Ada** ¡esperemos conocer más de ella.

¿Recuerdas a este enemigo? Seguro que perderlo será igual de complicado que en la versión original para Nintendo 64.

Cuando la pantalla se sature, trata de enfocar tus disparos en los enemigos más fuertes, de este modo no correrás riesgos.

Al comenzar la historia, puedes elegir entre **Leon** o **Claire**, pero sin duda la mejor opción es la que permite que juegues con un compañero en modo cooperativo, además de aligerarte la presión respecto a los enemigos en pantalla, se pueden crear estrategias de ataque, fundamentales sobre todo con los jefes finales, que prometen ser aterradores.

Las secuencias de animación son espectaculares, acentúan de manera perfecta la acción.

Capcom se ha comprometido con Nintendo, eso nos queda claro, no sólo por este excelente juego, sino también por el reciente anuncio de **Tatsunoko** vs **Capcom** en América, lo que habla de la importancia que tiene Wii para el licenciatario, esperemos que pronto se unan más exclusivas.

Esta obra no puede quedar fuera por ningún motivo de todos los seguidores de la franquicia.

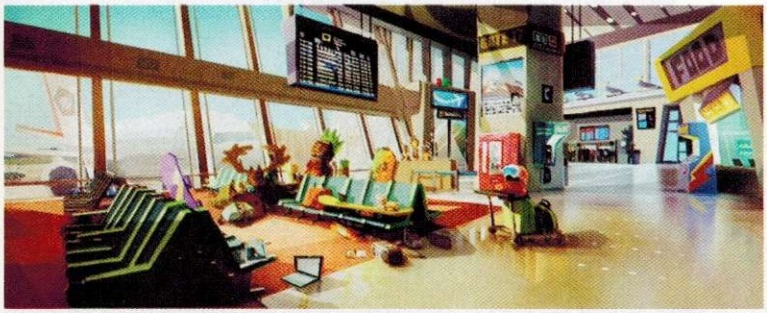
Shaun White Snowboarding: World Stage

Wii **Ubisoft** Finales 2009

Diversión de altura con la secuela de Shaun White

La Balance Board sigue siendo fundamental para disfrutar de este título al cien por ciento.

De los pocos juegos que han utilizado la Balance Board de manera ingeniosa, tenemos a **Shaun White Snowboarding**, título de Ubisoft que apareciera el año pasado con grandes resultados en el mercado, ya que triunfaba en un aspecto fundamental, el realismo. No es lo mismo presionar un botón durante cinco minutos mientras movemos el pad o stick de un control que inclinar nuestro cuerpo entero para dirigir a nuestro personaje.



La textura de la nieve ha mejorado bastante en relación con la primera versión, ahora podremos ver mejores efectos y un manejo de sombras que le da gran realismo.

Para esta secuela, el *gameplay* se mantiene intacto, pero claro está, se han agregado nuevos retos en los descensos así como modos de juego, los cuales debemos decir, tienen una dificultad considerable. Por otro lado, en cuanto a los personajes, ahora tienen más opciones modificables, puedes cambiar lentes, gorros, etiquetas, bueno, hasta los zapatos, lo cual es una buena noticia para los que odiaron la monotonía de la primera entrega.

Mientras más acrobacias realices, mayor será el número de puntos que conseguirás al final de la pista.

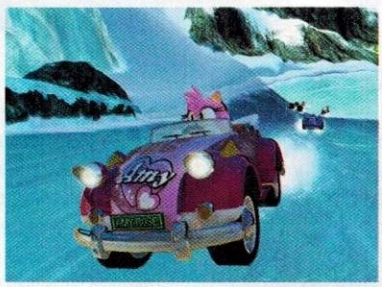
Shaun White Snowboarding: World Stage es un gran juego, se espera que con esta nueva versión alcance el nivel de los grandes de este género como **SSX** de Electronic Arts o **1080 Snowboarding** de Nintendo; nosotros esperamos que así sea, ya que sería la recompensa justa al trabajo que ha venido desarrollando Ubisoft.

Sonic & Sega All Star Racing

Wii **Sega** Finales 2009

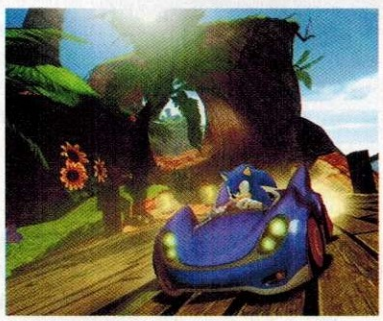
El asfalto espera ansioso a los nuevos corredores

Desde que Nintendo estremeció el mercado con **Super Mario Kart en** los años del SNES, se ha mantenido como líder indiscutible en ese género, sólo RARE con **Diddy Kong Racing** ha podido hacerle algo de competencia, pero nada más, hemos visto desfilar infinidad de títulos de go-karts que terminan sucumbiendo ante el mejor, sin embargo, ahora la historia podría ser diferente gracias a Sega, que pretende irrumpir "el mercado" de La Gran N mediante Sonic & Sega **All Star Racing** para Wii.



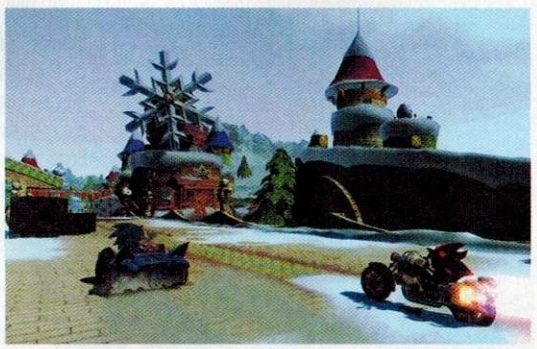
Esperemos que SEGA tenga suerte en este título, ya que el género es dominado por Nintendo.

En este juego la compañía ha echado mano de todas sus figuras para dar forma a una plantilla sumamente atractiva de corredores, donde además de los héroes tradicionales como **Sonic** y **Tails**, podremos controlar a otros más raros como **Dr. Robotnik** o incluso al simpático Amigo. Los autos que conducirán tienen características especiales, no todos son terrestres, algunos preferirán volar sobre la pista, lo que no significa que tendrán menos obstáculos, debido a que las pistas están estructuradas pensando en que representen un reto a cualquier competidor.



Parece ser que **Sonic** no quiere quedarse atrás respecto a **Mario** en juegos de carreras.

Hasta el momento no se ha hablado del uso que le darán a los controles de Wii, pero se puede predecir que será similar al visto en **Mario Kart**, donde tenemos varias opciones, desde Wii Wheel hasta control de Nintendo GameCube. También se comentó que contará con modalidad online, pero se desconoce el número de participantes en las carreras o si incluirá minijuegos o retos.



Aun no se ha comentado si usará el Wiimote para simular un volante, pero es casi un hecho.

Este título es ideal para una opción de juego en línea, espermoes pasepor la mente de los programadores.

Por lo visto en el evento, Sega está apostando fuerte por este nuevo título, esperemos que responda a las expectativas y no se quede como **Sonic Riders**, una de las de las más grandes decepciones de la compañía.

El terror nos mostrará su lado más oscuro en Silent Hill

A finales de la década pasada, los survival horror estaban estancándose, sin embargo, Konami los rescató mediante **Silent Hill**, título que se basaba por completo en el terror psicológico, lo que ocasionó una verdadera revolución. Lo anterior suena genial, pero por desgracia no apareció para consolas caseras de Nintendo, lo que jamás se entendió, ya que por ejemplo, Capcom lanzó Resident Evil 2 para Nintendo 64 con todo y secuencias **Full Motion Video.**

Pero bueno, con el paso de los años parece que Konami quiere compensarnos, ya que prepara la aparición para Wii de su franquicia de terror. El nombre del juego en cuestión será **Silent Hill: The Shattered Memories**, el cual será un replanteamiento de la primera entrega, lo cual es algo que debemos dejar claro, no es un remake como muchos piensan. La historia nos pone en el papel de **Harry Manson**, quien decide tomar unas vacaciones con su pequeña hija fuera de la ciudad, pero las cosas salen mal y gracias a un accidente en la carretera, él pierde el conocimiento, mientras que su hija ha desaparecido, por lo que al recuperarse, se dirige al pueblo más cercano a buscarla, **Silent Hill.**

El teléfono celular de **Harry** será una de las pocas ventajas que tendrá en el mundo de **Silent Hill.**

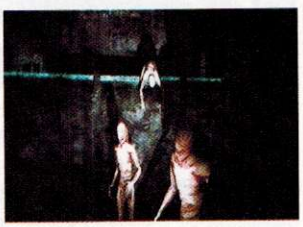
Cuando seas atacado por un monstruo, agita ambos controles para poder derribarlo.

Antes de comenzar nuestras peripecias en el lugar, debemos contestar algunas preguntas que nos hará un psicólogo (virtualmente, claro); con dicha información, el título adaptará varias de las situaciones a nuestro perfil, pero ahí no termina lo interesante, sino que a lo lago del juego con cada movimiento que realicemos, el test seguirá recibiendo datos, por lo que todo a nuestro alrededor puede cambiar de un momento a otro sin que podamos impedirlo.

Cualquier lugar es bueno para esconderte, pero ten cuidado de que no se encuentre ocupado...

No permitas que la oscuridad te atrape

A diferencia de cualquier survival horror en el mercado, en **Silent Hill: Shattered Memories** no vas a utilizar armas para defenderte, sólo contarás con tu inteligencia para librar los peligros. Esto obedece a algo muy especial, los desarrolladores quieren que realmente te adentres en la historia, que busques el mejor lugar para ocultarte de las bizarras criaturas de este pueblo fantasma. En un principio dudamos que esta situación fuera la correcta, pero después de algunos minutos, te das cuenta que fue todo un acierto, digno de los genios de Konami.



La ambientación es sorprendente, el nivel de realismo es único en Wii.

La ambientación es para aplaudir de pie; en el demo que se mostró en el evento, no aparecen enemigos hasta el final, y eso algunos cuantos (nos imaginamos que no quieren arruinarnos las sorpresas), pero aun así el excelente manejo de sombras y los efectos de sonido, te mantienen a la expectativa, al grado de que no querrás adentrarte en cuartos solitarios, sin duda lo mejor que hemos visto en ese sentido, es más, dicha sensación supera por mucho lo visto en **Resident Evil 4** durante los ataques masivos de enemigos.

Gracias al Wii-mote y Nunchuk, esta saga podrá dar el esperado salto ala nueva generación de consolas.

El juego aún no tiene una fecha exacta para su lanzamiento, pero creemos que será durante diciembre, pero de cualquier modo es un título que parece estar destinado a la gloria, Konami está preparando de nueva cuenta una obra maestra con la que mostrará los nuevos estándares del género.

A pesar de que no contarás con armas, puedes usar implementos como las linternas.

Spore Hero

Wii **Electronic Arts** Finales 2009

No permitas que la vida se extinga

El año pasado fuimos testigos de uno de los proyectos más creativos de Electronic Arts, nos referimos a **Spore**, un juego de simulación en el cual creamos a una criatura que va evolucionando según nuestro gusto; la mala noticia fue que la única versión para consolas caseras o portátiles era para Nintendo DS, pero ahora la compañía ha decidido cambiar dicha situación y lanzar una versión exclusiva para Wii.

Por fin una de las franquicias más populares de los últimos años da el salto a la consola blanca de Nintendo.

De acuerdo con las capacidades de tu criatura, las peleas pueden ser más simples de lo usual, todo dependerá de tu diseño.

En esta ocasión el estilo de juego cambiará, ya no será simulación sino aventura, sin embargo el toque de creatividad se mantendrá presente siempre, ya que a la criatura que protagonizará la historia, tú la vas a tener que crear, gracias al avanzado sistema de personalización que se ha implementado en este título, que te permitirá diseñar criaturas nunca antes vistas, todo va a depender de tu imaginación.

La interfaz diseñada es magnífica, deja claro por qué EA eligió a Wii como la única consola casera en poseer esta franquicia; gracias al Wiimote, realizar cambios y ajustes en nuestro personaje es sumamente sencillo, en cambio con un pad nos tardaríamos varios minutos tan sólo en modificar un pequeño elemento como un brazo, por ejemplo.

Los entornos han sido creados de manera exclusiva para esta historia.

El editar o crear a tu criatura no es nada complicado, de hecho consideramos que es más sencillo que en su versión original de PC.

Spore es una franquicia que ha alcanzado el éxito en poco tiempo, esperamos que esta racha se mantenga y que no corra con la misma suerte que **The Sims**, que a pesar de que en su momento fue innovador, con el paso del tiempo y las actualizaciones perdió su encanto.

Spore Hero Arena

NDS **Electronic Arts** Finales 2009

Haz volar tu imaginación en el mejor lugar posible

Este era uno de los juegos que todos queríamos ver, ya que su primera parte en el Nintendo DS fue todo un éxito en ventas, y podemos decir que el equipo creativo de Electronic Arts ha respondido con creces, superando por mucho el trabajo que realizaron previamente, lo cual representa que hayan dado el salto a los juegos de aventura con toques de plataformas en 3D.

La pantalla superior será vital para que puedas ubicar el área en que se encuentran tus enemigos y así planear mejor tus estrategias.

La historia de este juego va más allá de crear una criatura e interactuar con ella, aquí deberemos ayudar a nuestro planeta a librarse de la invasión de una fuerza oscura, pero para ello será necesario que consigamos apoyo, compañeros que puedan ayudarnos en nuestro objetivo. Parte vital del desarrollo de la aventura, recaerá en la evolución que logres de tu personaje, es decir, si todo el tiempo se mantiene pequeño y débil, será fácilmente derrotado, situación que cambiaría si logras agregarle un par de habilidades nuevas.

La acción la veremos en la pantalla táctil de la consola, debido a que el uso del *Stylus* es fundamental para desplazar a tu creación, mientras que en la superior tendremos un mapa muy bien organizado, donde además de marcarnos nuestra ubicación, nos indicará en qué parte se encuentran ítems importantes o los enemigos. **Spore Hero Arena** es una buena ampliación del concepto, el *Stylus* supera por mucho a un mouse de computadora, por lo que resulta muy accesible de jugar, seguro que servirá para llevar la franquicia a un nuevo sector de aficionados.

Con el *Stylus* no tendrás problemas en crear a tus monstruos, resulta bastante intuitivo lograrlo.

Spyborgs

Wii **Capcom** Pendiente

Nuevos superhéroes llegan a tu Wii de la mano de Capcom

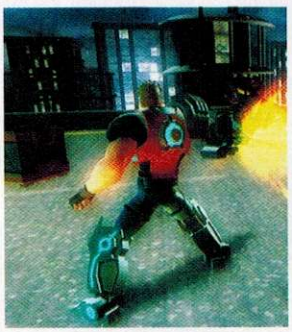
Esta saga tiene todo el potencial para convertirse en una de la mejores de Capcom.

¿Alguien recuerda **Zack and Wiki** para Wii?, seguramente que muy pocos lo conocen, pero resulta que es uno de los mejores juegos para la consola, fue diseñado por Capcom hace un par de años... sin embargo, la compañía tuvo un "error" en su diseño, los personajes a simple vista son demasiado infantiles, lo que de entrada ahuyentó a los jugadores tradicionales. Con la experiencia previa, se ha intentado mejorar las condiciones de su nuevo trabajo, **Spyborgs**, título en exclusiva para Wii.

En este juego nos ponemos al frente de un par de robots que intentarán librar una amenaza que ha llegado a nuestro mundo, para ello están equipados con la más alta tecnología en sus cuerpos, lo que además de volverlos resistentes a condiciones extremas de temperatura, les permite utilizar armamento pesado como bazucas por ejemplo. La acción se desarrolla en perspectiva libre, puedes apreciar todo el escenario y mover a tu personaje por donde mejor te parezca.

El diseño de personajes resulta más real que el visto en otras sagas, lo que le puede dar mejor proyección.

El aspecto gráfico del juego es sobresaliente, totalmente en 3D, manejando fuentes de luz como lo hiciera RARE en sus mejores años con Nintendo, es más, en varios momentos podrás apreciar el humo de algunos ataques lo cual además de servirte como referencia de la trayectoria de los envíos, los hace ver más espectaculares.



Los efectos visuales son de lo más sorprendente que se haya visto en Wii, sobre todo a la hora de las peleas con los jefes finales.

La mejor opción de **Spyborgs** es la que permite el juego cooperativo, dos personas pueden compartir la aventura, lo cual es sumamente divertido, comenzando por que el *gameplay* te permite combinar ataques, es decir, puedes rematar a un enemigo que tu compañero comenzó a golpear.

No ha hecho tanto ruido como **Resident Evil: Archives**, pero créenos, este juego será extraordinario, Capcom sabe bien que tiene en sus manos un diamante y lo está puliendo con mucho cuidado, sabe que debe evitar el mismo destino que **Zack** and **Wiki,** que ya de paso te recomendamos probarlo si no lo has hecho.

Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash Up

Wii **Ubisoft** Finales 2009

Las tortugas más famosas del mundo vuelven por más acción

Su debut en consolas de nueva generación fue con el pie derecho, por lo que ahora, las **Tortugas Ninja** probarán suerte en otro género, el de las peleas, donde su principal tarea será despegarse de **Super Smash Bros. Brawl**, título en el cual se basaron los desarrolladores de Ubisoft para su creación; ¿tarea difícil?, demasiado.

Los amantes de la franquicia Super Smash Bros. de Nintendo, les va a encantar este nuevo juego.

Comencemos por ver los personajes, en el demo que se mostró en la E3 sólo estaban disponibles **Rafael, Leonardo, Donatello, Miguel Ángel, April y Shereder**... sí, son pocos, pero confiamos en que los programadores incluyan más protagonistas para esta batalla, lo cual es casi un hecho tomando en cuenta la baraja de posibilidades tan amplia que contienen todas las temporadas.

Las peleas se realizan en escenarios muy amplios, por lo que puedes ejecutar combos de todo tipo, además, por la fuerza de la batalla sufrirán modificaciones, las cuales pueden ir desde una simple fractura en el suelo hasta una modificación total de la arena.

Sería interesante que en alguna opción se pudiera elegir a los personajes de la serie original.

Pasando al gameplay, resulta muy similar a **Super Smash Bros**. lo cual no lo vemos como algo positivo, al contrario, a cualquier persona que se le dé a elegir entre ambos títulos es seguro que decantará por el de Nintendo, por lo que Ubisoft tiene que trabajar en agregar mejoras que marquen una diferencia... comenzando por quitar la cuenta regresiva al principio de la contienda, ya que hasta eso es idéntico.

El juego es bueno, divertido, pero la carencia de opciones de juego (dejando de lado la calca en la mecánica de **Smash Bros**), son su peor enemigo; aún queda tiempo de desarrollo, esperemos que sea bien aprovechado, si no, las Tortugas se van a caer del pedestal donde estaban.

El Hadouken volverá a escucharse en una consola de Nintendo

Estás leyendo bien y no es la sección Un Vistazo a **Japón**, **Capcom** ha hecho lo que parecía imposible, arregló los problemas de licencias que impedían que este título saliera de tierras orientales y pronto será toda una realidad en nuestras consolas, ya puedes marcarlo en tu agenda, **Tatsunoko vs Capcom: Ultimate-Stars** llegará en invierno.

Los ataques especiales siguen todo el estilo de Marvel vs Capcom 2, son, en una palabra, espectaculares.

Ya que estás más recuperado de la impresión, hablemos un poco de este juego. Desde hace un par de meses los rumores sobre su aparición comenzaron a rondar la red, pero ni Nintendo ni Capcom se pronunciaron al respecto, tuvimos que esperar hasta la E3 para verlo con nuestros propios ojos y confirmarlo. Lo mejor de todo es que no sólo tendremos el título en América, sino que incluso contendrá extras que lo harán superior a la versión original.

Para que tus batallas sean más vistosas, es fundamental que perfecciones los combos enlazados con otros personajes.

Por principio de cuentas, comentemos de los personajes, al parecer se va a mantener todo el plantel original excepto **Hakushon**, un genio que a decir verdad no creemos que alguien vaya a extrañar. Para compensar la ausencia, se estiman al menos cinco personajes nuevos, aunque esto está por confirmarse, pero resultaría muy sencillo para Capcom incluir peleadores de "casa", sin tener que recurrir a Tatsunoko, ya que las licencias y permisos podrían ser de nueva cuenta un problema.

Algunos personajes no habían tenido acción desde hace mucho tiempo, como ocurre con **Batsu**, de **Rival Schools**.

De entrada se manejó la versión de que incorporaría juego en línea, sin embargo por el momento sólo se ha comentado que es muy posible que lo haga; habrá que cruzar los dedos; ¿se imaginan?, retar con personas de todo el mundo sería fantástico... bueno, no de todo el mundo, Japón quedaría fuera (hasta que les podemos ganar una a los nipones). No creemos que sea muy complicado que se logre esta situación, ya que Capcom tiene gran experiencia en el online, además de que Wii tiene todas las bondades posibles para que la experiencia sea lo que los fans esperan y merecen.

Aún no se han revelado los nuevos personajes, pero esperamos algunos legendarios como **Ken** o **Akuma**.

Quizá muchos no lo sepan, pero además de las peleas, el juego original incluye algunos minijuegos de disparos y carreras que utilizan las ventajas del Wiimote, pues bien, también se esperan nuevas competencias exclusivas para América; de lo que Capcom no ha dicho una palabra, es acerca del control Arcade exclusivo para este título con el que acompañó su lanzamiento en la isla asiática a finales del año pasado; sería extraordinario que formara un paquete para su venta junto con el juego, pero la verdad es que después de todo lo que ha sucedido, aunque lo vendan por separado nos damos por bien servidos.

Todos esperamos ansiosamente este título, ya que desde el 2002, fecha en que apareció para Nintendo GameCube, **Capcom vs SNK 2**, la compañía parecía haberse olvidado de nosotros, pero lo compensa con creces gracias a esta exclusiva, que posee un *gameplay* renovado e intuitivo, confirmando lo que ya desde hace meses es una realidad, Wii es la mejor consola en juegos de pelea para esta generación.

Será todo un deleite para los aficionados a los juegos de pelea porbar esta nueva obra de Capcom.

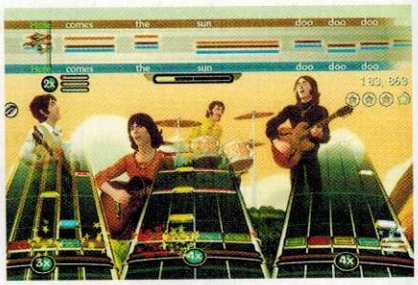
Los peleadores de Tatsunoko no son tan famosos, pero seguro que ganarán muchos seguidores.

The Beatles: Rock Band

¡Revive los éxitos del más grande cuarteto en la historia de la música!

El éxito de los juegos musicales sigue en aumento, tanto **Guitar Hero** como **Rock Band** viven su mejor momento desde su aparición en el mercado, al grado de que se han dado el lujo de dedicar ediciones completas a un solo grupo, como lo vimos en **Guitar Hero: Metallica** y próximamente en **The Beatles: Rock Band**, juego donde podremos revivir los temas más representativos del cuarteto de Liverpool en la comodidad de nuestro hogar.

Veamos un punto importante, los instrumentos, para una edición tan especial como esta no podían ser los mismos de siempre, no, el equipo ha cuidado hasta el último detalle, por lo que cuando salga a la venta, estarán disponibles las guitarras que usaban George (Gretch), Paul (Hofner) y John (Rickenbacker), sin mencionar que la batería será una réplica de la que hiciera famosa Ringo(Ludwig) en sus mejores años.



Los temas más representativos de la banda inglesa estarán disponibles para interpretarlos con tus amigos.

Los instrumentos que usarás son idénticos a los que emplearan The Beatles durante sus años de gloria.

Por mucho tiempo pensamos que iba a ser raro que una sola persona fuera la que cantara en este juego, ya que si por algo se distinguía este grupo era porque en varios de sus temas más de dos integrantes cantan al mismo tiempo; pero parece que EA lo tenía todo planeado, ya que por primera vez en la historia del género, se podrán usar hasta tres micrófonos a la vez. Esto ofrece varias posibilidades, ya que puedes elegir tocar la guitarra y cantar al mismo tiempo o bien dejar que tres personas más se encarguen de la voz.

El *gameplay* será idéntico a cualquiera de las entregas pasadas, es decir, deberás seguir el ritmo de las canciones con el instrumento que hayas elegido (guitarra o batería), los cambios ahora están enfocados a la atmósfera que se espera transmitir, por ejemplo, en el modo de carrera tus primeros conciertos serán en The Cavern Club, el mismo bar donde comenzaron su carrera musical **The Beatles**, pero conforme te ganes al público, podrás visitar otros lugares memorables para tocar.

Se han cuidado todos los detalles para que los seguidores del cuarteto vivan cada una de las etapas de este popular grupo.

Una de las cualidades de este juego, recae en que pueden cantar tres personas a la vez.

Lo anterior crea un fenómeno muy especial, ya que quedas atrapado por el concepto desde el primer segundo, no importa que seas fan de la agrupación (eso ocurrirá cuando completes el juego, tu reproductor de MP3 se llenará de canciones de este grupo). Un gran acierto de los desarrolladores, ya que sin darte cuenta estás viviendo la historia del cuarteto, que a final de cuentas es otra de las finalidades del título, llevar a las nuevas generaciones la música de **The Beatles**.

El popular concierto en la azotea de sus estudios no podía quedar fuera.

Si piensas que tocar y cantar es complicado por experiencias previas en **Guitar Hero** o **Rock Band**, te podemos decir que ahora no lo es tanto, ya que los temas de **The Beatles** no son en su mayoría "movidos" por lo que puedes lucirte con tus invitados sin mucho problema.

The Beatles: Rock Band apunta para convertirse en el mejor juego musical dedicado a un grupo en particular, el ambiente que se genera alrededor del juego es inmejorable, no importa cuánto tiempo pase no querrás dejar de tocar. Pronto te tendremos más noticias de este título, ya que aún queda pendiente el tema del modelo de las guitarras que contendrá el paquete cuando salga a la venta el 9 de septiembre.

Los juegos musicales siguen en una evolución, The Beatles: Rock Band es una muestra clara.

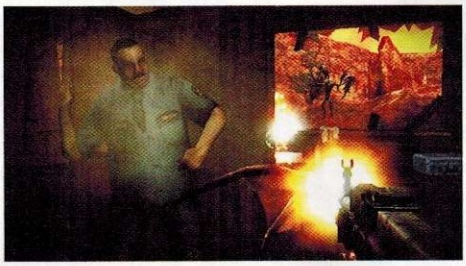
The Grinder

Wii **High Voltage** Pendiente

Conoce el verdadero potencial de Wii

A pesar de que **The Conduit** y **Gladiator A.D** nos dejaron con la boca abierta debido a su gran calidad técnica y jugable, el equipo de High Voltage se dio el lujo de presentar un proyecto más, con el cual piensan llevar al Wii al límite de sus capacidades, nos referimos a **The Grinder**, que sin hacer mucho ruido, podemos asegurar que es de lo mejor que se mostró en el evento, está en camino de convertirse en un parteaguas.

La cantidad de enemigos en pantalla es impresionante, sobre todo por su calidad.



The Grinder será un FPS, pero a diferencia de lo que se ha visto hasta ahora, su principal característica será el modo de juego cooperativo en línea... sí, no es un ningún error, los programadores quieren ofrecer un trabajo impecable y único por lo que trabajan afinando detalles de dicho apartado. Lo sencillo para ellos hubiera sido tomar como base el motor gráfico de **The Conduit**, agregar nuevos elementos y listo, sin embargo han querido evolucionar, mostrar al mundo cómo se debe conducir un estudio que desee sobresalir.

Por lo que pudimos observar, la historia toma lugar en un desierto de Estados Unidos, el cual se encuentra infestado por seres de la noche, y será nuestro deber eliminar, para lo que tendremos hasta cuatro personajes para conseguirlo. Otra de las cualidades del juego estará en el número de enemigos en pantalla que podrá mostrar a la vez, se estima que en la versión final podamos enfrentarnos contra más de 60 criaturas al mismo tiempo.

Aún no tiene fecha de salida, pero se espera que el próximo año podamos disfrutar de este nuevo juego.

El Wiimote seguirá siendo la piedra angular del *gameplay*, mientras con el apuntaremos a la pantalla para poder disparar, con el Nunchuk realizaremos funciones extras como lanzar granadas, lo que será vital para dividir a las hordas de enemigos que nos atacarán. Recuerden este previo, **The Grinder** será de lo mejor de la generación.

Tony Hawk: Ride

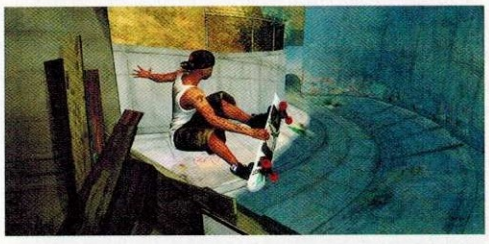
Wii **Activision** Otoño 2009

El genio de la patineta está de regreso

Hace prácticamente una década que nació una de las franquicias más polémicas que se recuerde, **Tony Hawk: Pro Skater**. ¿Por qué decimos lo anterior?, sencillo, el juego encantaba a los aficionados a las patinetas, pero difícilmente a alguien más, además, sus secuelas no eran más que actualizaciones de las pistas, pero no aportaban nada nuevo. Con la llegada de las consolas de 128 bits, se quiso revertir la situación mediante la subserie Underground, que combinaba aventura y piruetas, pero ni así la serie pudo repuntar, por lo que los últimos años se había perdido en el mercado.

Pues bien, ahora está de vuelta, y por fin con una temática atractiva que seguramente llevará esta serie al lugar que siempre soñaron en Activision. Han resuelto el problema que más le aquejaba a la serie, la falta de emoción, y es que para nadie es un secreto que realizar piruetas con los botones y el Pad es demasiado aburrido, no transmite para nada la sensación de adrenalina que se siente al estar volando en un medio tubo.

Después de años en el olvido, Activision está decicido a colocar este juego en lo más alto del mercado..



Creemos que este nuevo periférico es lo que necesitaba la franquicia para revivir.

La solución fue sencilla, crear un periférico especial para controlar a nuestro personaje, o sea, una patineta. La verdad es que de entrada parece raro el hecho de usar una tabla de skate como tal, pero resulta muy intuitivo ¡y divertido! No vas a tener que quitarte los zapatos y pisar con cuidado la tabla, no, está diseñada para soportar el uso de skaters, la deberás deslizar, mover, levantar parcialmente, todo con el apoyo de tus pies, lo que genera una emoción incomparable.

Así como en su momento criticamos la poca originalidad y monotonía de la serie, ahora aplaudimos el trabajo de Activision, que desea en base a innovación, salvar a esta franquicia del olvido.

Transformers: Revenge of the Fallen

Wii **Activision** Disponible

La venganza sólo conduce a la destrucción

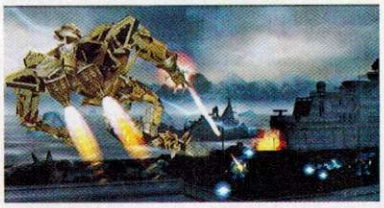
Con el pasado estreno de la segunda parte de **Transformers**, subtitulada **Revenge of the Fallen**, era inevitable que viéramos un videojuego basado en su historia, como ocurriera con la primera parte, la cual era un verdadero desastre, sobre todo en lo que a la cámara se refiere; era más fácil encontrar una aguja en un pajar que tu ubicación en la ciudad, pero bueno, todo indica que eso ha quedado en el pasado, debido a que han reestructurado todo el concepto y dinámica de juego.

Toda la acción que conociste en la cinta ha sido trasladada de manera perfecta a nuestros Wii.

El uso de los controles de movimiento es vital para poder enfrentar a los enemigos.

Ya no nos encontraremos con un juego en 3D con libertad de movimiento, en este caso han querido darle variedad al asunto, por lo que dependiendo de los objetivos de la misión, el estilo de juego va a variar, por ejemplo, habrá ocasiones donde todo se desarrolle en side scroll, mientras que otras deberemos combatir desde el aire.

Lo cierto es que este cambio le viene bien al título, no pierdes tiempo en configurar controles, solamente debes concentrarte en avanzar eliminando a tus enemigos. A diferencia de las versiones para otras consolas, en Wii se ha implementado un sistema de batalla especial, el cual te permitirá usar el Wiimote y Nunchuk en momentos específicos ya sea para incrementar el daño de tus ataques o para escapar de un buen golpe.



Transformers: Revenge of the Fallen para Wii deja ver que las compañías han comprendido que para Wii se debe desarrollar de una manera distinta, lo que de momento ha conseguido que este título despunte en relación con sus versiones "multiconsola".

Trauma Team

Wii **Atlus** Primavera 2010

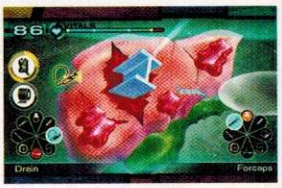
Atlus prepara la mejor versión de su exclusiva serie Trauma Center

En Wii hemos visto todo tipo de innovadoras apuestas, pero una de las más exitosas llegó por parte de Atlus, quien sin pensarlo dos veces decidió ofrecernos un título basado en atenciones médicas. Sonaba como algo aburrido, pero el equipo de creativos supo sacar partido de las características del control para representar acciones comunes dentro de un consultorio como lo son el suturar o vendar. Luego de dos versiones soberbias en donde hemos representado a cirujanos, para Trauma Team, título que presentaron en el evento, han querido dar un paso adelante, mostrando todo el trabajo que existe dentro de un hospital.

En esta ocasión la historia no girará en torno a virus que amenacen a la humanidad, simplemente atenderás a pacientes con distintos padecimientos, por ejemplo, si alguien llega sumamente grave, una operación será lo más indicado, en cambio, si tiene dolencias menores, tu labor será examinarlo, situación que no existía en los **Trauma Center** anteriores, donde pocas veces conocías el rostro de tus pacientes.

Este juego representa la evolución en la serie, ahora permitiéndonos conocer otras áreas de la medicina.

Para realizar los diagnósticos es esencial el uso del Wiimote, que no representará sólo utensilios como el estetoscopio, sino que además tomará el papel de nuestras manos, con las que deberemos revisar el ritmo de las pulsaciones del paciente, o incluso dar pequeños golpes en su pecho para detectar ciertas dolencias. Todo esto permite una experiencia mucho más completa que lo visto en las precuelas, las cuales ya de por sí son excelentes.



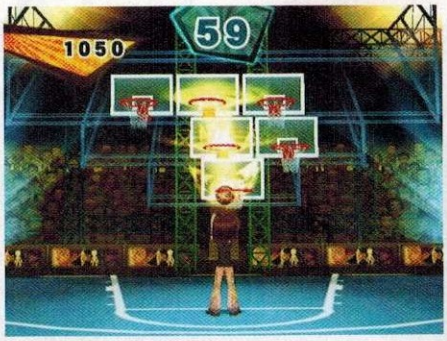
Trauma Team será un juego extraordinario, con el que Atlus nos demuestra todo su potencial, la única mala noticia está en su fecha de salida, que se ubica a principios del próximo año, pero no dudamos ni tantito que cada día de espera valdrá la pena,

Ultimate Party Challenge

Wii **Konami** Finales 2009

Para ingresar a esta fiesta necesitas... ¡Tu Wiimote!

Parece ser que Konami tiene como objetivo volverse la principal opción en juegos party para Wii, ya que además de **Karaoke Revolution** y **Dance Dance Revolution**, presentaron **Ultimate Party Challenge**, un divertido título de minijuegos que a pesar de no llamar mucho la atención, podemos asegurarte que si le das una oportunidad, se volverá indispensable para las reuniones con tus amigos.



A pesar de que contará con la posibilidad de ser jugado únicamente por una persona, cuando se explota todo su potencial es cuando participan cuatro personas de manera simultánea en las pruebas, las cuales son totalmente diferentes a lo que hayas visto antes, ya que no son para nada sencillas, es decir, olvídate de tener que disparar a un montón de blancos con el Wiimote, aquí además de calificar tus reflejos, van a tomar en cuenta tus habilidades mentales, al estilo de **Big Brain.**

Konami ha comenzado con el pie derecho su aparición en el mundo de los minijuegos gracias a **Ultimate Party Challenge.**

A pesar del corte, los programadores se han esforzado en los efectos gráficos que veremos.

Para participar en las competencias podrás crear a tu propio personaje tomando como base los que el juego te muestra, pero si lo prefieres también puedes utilizar a tu Mii. En total son más de 40 actividades diferentes las que se incluyen, un número muy grande si lo comparamos con lo visto en **Deca Sports** o el mismo **Wii Sports.**

Ultimate Party Challenge tiene todo para destacar, utiliza el Wiimote y Nunchuk de maneras muy creativas, lo cual esperamos que Konami pronto incorpore a otros títulos de sus sagas, como **Castlevania**, o incluso revivir a **Goemon**.

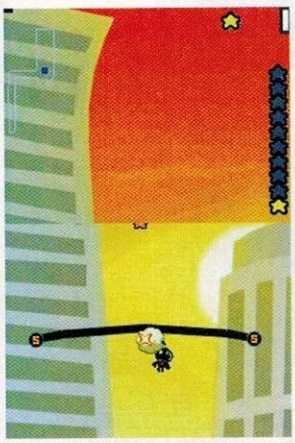
Wire Way

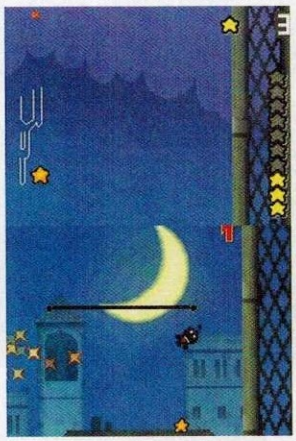
NDS **Konami** Finales 2009

Ayuda a un pequeño visitante a regresar a su planeta

Si pensabas que Konami se iba a olvidar del Nintendo DS, estás muy equivocado, ya que presentaron un juego bastante interesante, **Wire Way**, que parece ser la respuesta a todos los que esperábamos una propuesta que pudiera llenar el vacío que han dejado **Boktai** o **Lunar Knights.**

En este juego la historia es la siguiente: un alien ha llegado a la Tierra luego de que su nave espacial se averiara, por lo que ahora debe acoplarse a su nuevo entorno para sobrevivir mientras busca la forma de repararla para poder volver al espacio. La principal habilidad de nuestro simpático extraterrestre es colgarse de prácticamente cualquier superficie, lo que le permite llegar a lugares inaccesibles para otro ser vivo.



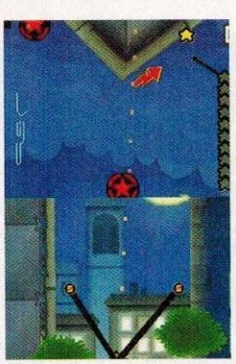


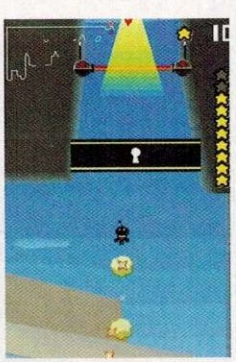
Una de las propuestas más innovadoras que vimos en todo el evento, eso es **Wire Way**, el cual se espera logre colocarse dentro de los mejores del sistema.

La aventura de este simpático personaje seguro que se convertirá en una de las mejores para NDS.

La acción se muestra en ambas pantallas, al estilo de **Yoshi´s Story**, pero en la táctil es donde deberemos enfocarnos, debido a que con el *Stylus* podremos modificar algunas partes del escenario para columpiar o impulsar al visitante. Debes estar muy atento a la estructura del stage, entre paredes o ramas se pueden ocultar áreas secretas, en las que puedes encontrar ítems fundamentales para continuar tu marcha.

El nivel de interacción es de lo mejor que hemos visto, sólo equiparable a **Rhytm Heaven** para la misma consola, lo que deja claro el compromiso de Konami, compañía que siempre está orientada en buscar nuevas maneras de entretenimiento. Aún quedan algunos meses para su lanzamiento, pero te mantendremos informado de todos los detalles que se revelen.





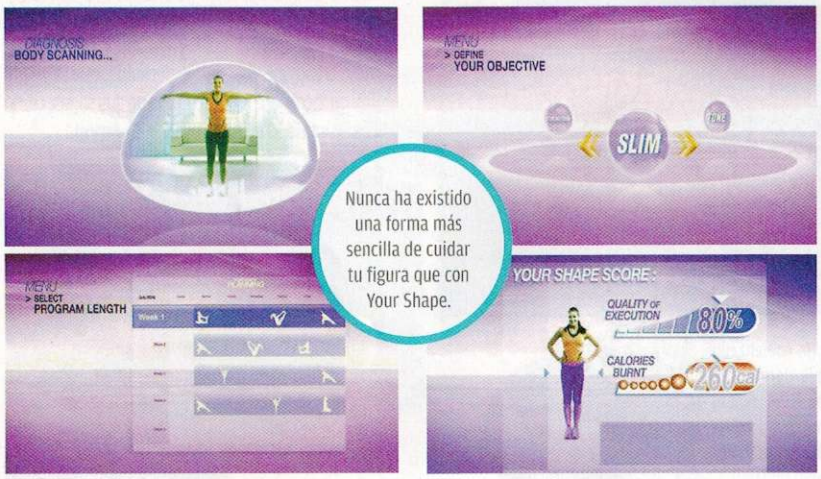
La pantalla táctil te ayudará a marcar el camino para el pequeño extraterrestre, úsala sabiamente.

Your Shape

Wii **Ubisoft** Finales 2009

Un nuevo nivel en acondicionamiento físico

Fueron varias sorpresas las que pudimos ver en el E3, pero una de las que más llamaron la atención de todos los asistentes fue **Your Shape**, un juego presentado por Ubisoft en el que al igual que **Wii Fit**, podremos cuidar nuestra figura y peso por medio de algunos ejercicios. ¿Qué hace diferente a este título?,s que no vas a necesitar de los controles o de la Balance Board, todos tu movimientos van a ser captados por una cámara especial.

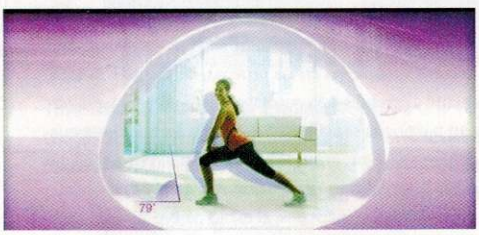


El nuevo periférico es mucho más que una cámara como la que usas en tu computadora, ya que esta capturará todos y cada uno de los movimientos de tu cuerpo tomando en cuenta factores como altura y peso, los cuales serán fundamentales para las actividades, ya que de este modo se van a adecuar a tus necesidades inmediatas.

Supongamos que simplemente deseas trabajar tus piernas, en ese caso, todos los ejercicios se enfocarán en esa parte de tu cuerpo. Se promete una sincronización asombrosa, en la que no importa qué tan alejado te encuentres, la cámara reconocerá de manera perfecta todas tus acciones, al grado de que para aceptar algunas opciones, bastará con que muevas tu cabeza para decir "sí" o "no" y la cámara hará el resto.

Your Shape dará mucho de qué hablar, pero creemos que sólo es una especie de "demo", ya que el potencial de la cámara puede dar pauta a una renovación total en todos los géneros que conocemos en la actualidad.

El potencial de la nueva cámara que se ha presentado en este evento es infinito, ojalá sea bien empleada.



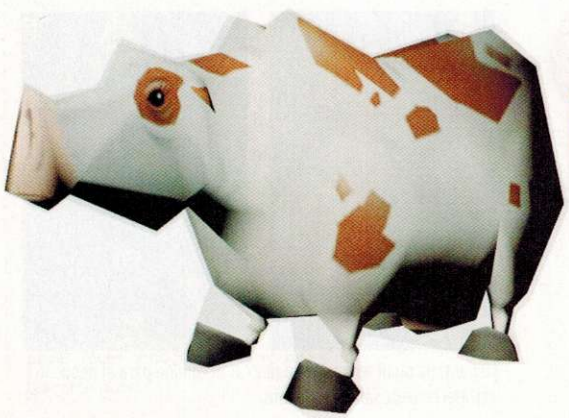
Zephyr: Rise of the Elementals

Wii **Konami** Otoño 2009

Una muestra del poder de la naturaleza

Las aventuras en 3D no se han hecho esperar en Wii, **Konami** mostró **Zephyr: Rise of the Elementals,** con el que trata de explorar nuevos horizontes y demostrar que tiene mucho más que ofrecer que no sea **Metal Gear.** En este juego controlaremos a un pequeño héroe, el cual ha sido engañado por fuerzas oscuras, las cuales le han hecho creer que si destruye varias aldeas, estará cerca de salvar a un compañero que ha sido secuestrado.

Para cumplir con su objetivo, utiliza sus poderes especiales para convertirse en un tornado que arrasa todo a su paso; mientras más locaciones destruyas en cadena, más grande y destructivo serás, por lo que es vital que no titubees en el momento de elegir qué estructura destruir, si lo haces perderás fuerza y puntos.



El diseño de personajes, aunque parezca bizarro, queda como anillo al dedo a la aventura.

La historia, como podrás darte cuenta, no es para nada seria, de hecho conforme avances te reirás en varias ocasiones por las situaciones tan graciosas que encontrarás, lo que en conjunto con el *gameplay*, logra una experiencia única. Los gráficos están diseñados en Cell Shaded, pero a un nivel bastante avanzado, prácticamente de la misma calidad que los vistos en **The Legend of Zelda: The Wind Waker.**

Los efectos que se han logrado para el torbellino son dignos de mencionarse, habla del entendimiento de Konami con la consola.

Debemos reconocer el trabajo de Konami, no sólo porque el título sea divertido, sino también porque han tomado un riesgo al intentar algo nuevo; situación que en estos días no es tan común de ver, pero solo así nacen las leyendas.

Suscríbete hoy mismo a

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

Obtén 35% de descuento

Recibe 12 ejemplares al año por sólo $210

Llámanos y te informaremos sobre las diferentes formas de pago.

al 01 800 849 9970.

¡Con gusto te atenderemos!

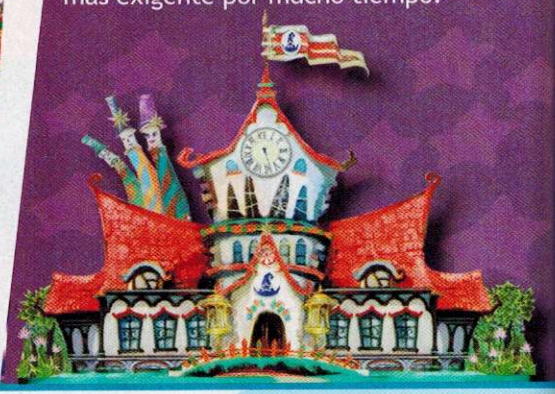
Vigencia septiembre 10 de 2009 CLUB18/08-1783

© 2008 Nintendo

Suscríbete on-line en www.tususcripcion.com

Magician's Quest Mysterious Times

Una de las más grandes compañías desarrolladoras de videojuegos es sin duda Konami; su solo nombre es sinónimo de calidad; no importa el género en el que participe siempre logra destacar, aunque se trate de simulación con toques de RPG, como es el caso de **Magician´s Quest**, su más reciente apuesta para el Nintendo DS, la cual a pesar de no haber generado gran expectativa, es un título sólido, capaz de mantener entretenido hasta al jugador más exigente por mucho tiempo.



ADICCIÓN ★★½ | GRÁFICOS ★★½ | REPLAY VALUE ★★ | DIFICULTAD ★★½ | VARIEDAD ★★

RANKING EN◇ 7.5

¡Libera la magia que hay en tu interior!

EVERYONE E — Travesuras cómicas, Temas medianamente sugestivos — CONTENT RATED BY ESRB

2009 Konami

Una escuela nada convencional

En **Magician´s Quest**, tu reto será convertirte en el mejor mago del mundo, para lo cual deberás asistir a una academia donde te enseñarán todo lo que necesitas saber antes de realizar algún conjuro. Lo interesante de lo anterior es que no deberás utilizar a un personaje preestablecido, tienes la oportunidad de crear a tu mago como tú quieras, eligiendo desde la ropa hasta su aspecto fisico, lo que permite que se genere un vínculo muy especial desde el primer momento con tu pequeño aprendiz.

Ahora bien, seguro te estarás preguntando cuál es la trama a seguir, ¿no es verdad? Pues bien, en este título no existe una historia en particular que debas seguir al pie de la letra, en ese aspecto es muy parecido a juegos como **Animal Crossing**, ya que si lo deseas puedes pasearte todo el día por los alrededores de la escuela sin realizar ningún hechizo; sin embargo, si lo que buscas son retos y aventuras, lo único que tienes que hacer es platicar con tus compañeros de clase, la mayoría guarda interesantes secretos que podrían compartirte.

Conviértete en el alumno más popular

Las amistades siempre marcan nuestra vida de alguna manera, y lo mismo ocurre en **Magician´s Quest**, donde tendrás hasta 150 compañeros con los cuales convivir para posteriormente decidir si quieres incluirlos en tu círculo de amistades, siempre teniendo en mente que de ellos dependen las misiones extras que deberás cumplir, las cuales por cierto son muy variadas; algunas veces sólo tendrás que aprender un nuevo movimiento, mientras que en otras deberás trasladarte a zonas desconocidas para explorarlas.

Gracias a los desafíos y al sistema de tiempo real que se ha diseñado, resulta muy adictivo, siempre buscas aprender nuevos conjuros que puedas emplear en tus aventuras o en los enfrentamientos con los enemigos.

Compañía: **Konami**
Desarrollador: **Konami**
Categoría: **RPG Simulación**

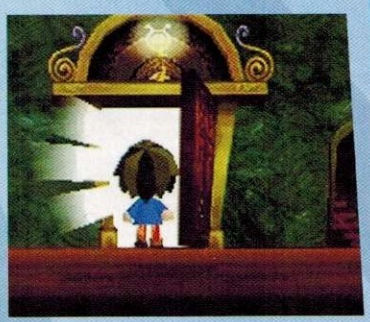
1

Un mundo lleno de color te espera

Los gráficos del juego son brillantes, con buenos efectos de luz que hacen de los hechizos o el atardecer en tu ciudad toda una experiencia. En la pantalla táctil se mostrará siempre a tu personaje, mientras que en la superior podrás observar detalles simples como el cielo o fundamentales como algún mapa que te permita conocer tu ubicación. El uso del *Stylus* no es tan común, la mayoría de las acciones se pueden indicar con los botones, lo cual agradecerás sobre todo a la hora de recorrer todas las instalaciones.

Para poder comunicarte dentro del juego, vas a contar con dos tipos diferentes de teclados; uno será el tradicional, con el que al más puro estilo de **Animal Crossing**, escribirás frases cortas para informar a tus compañeros el siguiente paso a seguir; la segunda posibilidad se trata de un teclado especial en el que usarás símbolos mágicos para indicar la estrategia; este método es sólo para los jugadores que ya tengan tiempo jugando.

Al igual que otros juegos de simulación, parte importante del *replay value* recae en los artículos de colección que vas a conseguir dentro de la aventura, los cuales son más de 1,500, entre los que destacan ítems para cambiar el aspecto de tu personaje o elevar el poder de tus conjuros; obviamente, para poder obtenerlos, tendrás que cumplir con tareas específicas, por lo que es importante que converses con todas las personas que te encuentres, no importa que no sean de tu colegio.



La variedad de personajes que puedes crear permite que cada aventura sea única.

Pero si no es suficiente para ti, pues bien, déjanos decirte que además del modo principal, se ha incluido un par de opciones bastante interesantes, en las que puedes participar con dos o hasta tres más de tus amigos al mismo tiempo. Lo destacable de estas modalidades, es que permiten crear mejores estrategias para los momentos de apremio que puedas enfrentar.

¡Las inscripciones están abiertas!

Estamos ante un juego muy completo en todo sentido, donde se nota que Konami quiere recuperar su lugar en la industria, ya que salvo un par de series, no ha logrado nada interesante. Lo recomendamos ampliamente, no importa si no tiene experiencia con este tipo de aventuras, gracias a su interfaz tan pulida, no querrás soltarlo jamás.

Los expertos comentan

Master

Contrario a lo que pensé en un principio, este juego no tiene nada que ver con **Animal Crossing**, comparte algunos detalles de simulación, pero la estructura es totalmente diferente. Destacaría las misiones contra algunos enemigos, ya que aunque las primeras son muy sencillas, conforme ganas experiencia la situación cambia bastante, obligándote a estar concentrado para encontrar una buena estrategia de ataque. En pocas palabras, podría decir que han superado a la serie MySims de Electronic Arts.

Crow

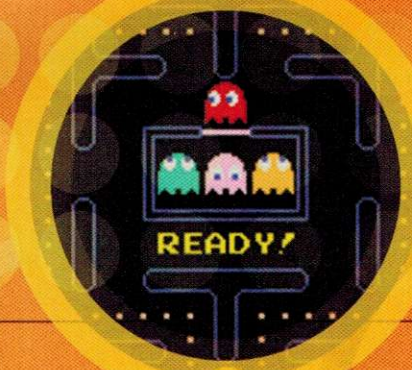
Konami regresa con otro título prometedor para Nintendo DS que te pondrá en el papel de un aprendiz de mago quien debe participar en cientos de actividades durante su estancia en la escuela. Cabe destacar que no se trata de un título de acción, sino de simulación, muy al estilo de **MySims** o **Animal Crossing**, por lo que la interacción con otros personajes será vital en tu desempeño. Es notable la compatibilidad con red Wi-Fi, pues no sólo cumples objetivos en equipo, sino que también conseguirás ítems especiales.

Panteón

Aquí tenemos una opción más en donde tienes que llevar una buena vida en un mundo de fantasía… la verdad este tipo de juegos no me llaman tanto la atención, pero invariablemente sí hay quien los disfruta en extremo. De cualquier modo, lo que sí es notable es que está muy bien desarrollado y tiene muchos elementos interesantes, como la forma del horario y las fechas del año. Lo puedo recomendar si te gustan los títulos tipo **Animal Crossing** o **The Sims**, pero para quienes buscan algo realmente diferente y con reto, mejor compren cualquier otra cosa.

El nombre del juego en Europa es **Enchanted Folk and the School of Wizardry**. ¿Cuál te gusta más? ¿hubieras preferido el europeo?

Para poder vivir tu aventura al máximo, deberás obtener ítems exclusivos mediante descargas vía Wi-Fi.



QHDD...

¿Qué hay dentro de...
la comida en pixeles?

por spot

Una de las principales necesidades de todo ser viviente es la alimentación. Gracias a la comida, nuestro organismo puede subsistir y tener todos los elementos que necesitamos; y más allá de eso, también nos produce un placer especial cuando comemos lo que más nos gusta. Hola, jugadores; yo soy Spot, y en esta ocasión les tengo un tópico muy distinto que estoy seguro que los dejará con hambre de más. ¿Han notado cómo la comida es un tema muy recurrente en los videojuegos? Ya sean como objetivo principal, o bien como ítem para recuperar tus energías, los alimentos siempre han estado presentes de una u otra manera; así que les voy a mostrar algunos ejemplos de títulos relacionados con la comida, o bien, en donde ésta juega un papel principal; y como *plus*, algunos de los personajes cuya preocupación es llenar su estómago. Preparen los condimentos, porque vamos a comenzar.

Castlevania

Para comenzar tenemos a la saga inmortal; en cada aventura los héroes y heroínas deben ir a acabar con el **Conde Drácula** y/o sus seguidores, pero es lógico que hasta los más aguerridos caza vampiros necesitan recuperar sus fuerzas de tiempo en tiempo; para ello, nada mejor que un pollo rostizado o una pierna de hombre lobo término medio, ¿no creen? Puedes encontrar todo tipo de comida que recupera tu energía.

Final Fight

Como en la mayoría de los juegos, resulta ilógico que encuentres un plato de curry o una hamburguesa después de destruir un bote de basura o una pila de llantas; pero olvidando ese pequeño detalle, en este género siempre es bueno hallar una suculenta comida después de que varios malosos han limpiado contigo el suelo. Comúnmente es la comida la que más y mejor efecto causa en la restauración de tus fuerzas.

E.V.O. Search for Eden

El objetivo principal de este juego es evolucionar hasta convertirte en la forma de vida dominante del planeta; para lograr esta difícil tarea, la mejor manera de conseguir puntos evolutivos es comiendo tanto plantas, como a otros animales del entorno. Dado que la supervivencia es la clave del éxito, debes de seguir la regla de oro de la naturaleza: el grande se come al pequeño. Así que en este juego lo principal es comer.

Rampage

Ahora tenemos un punto de vista totalmente distinto acerca de lo que significa comer para sobrevivir; en la serie **Rampage** no eres un héroe de acción o una damisela en peligro; tu papel es el de un monstruo de gran tamaño que debe comerse a las personas para poder sustentar su propia existencia y a la vez, ir recuperando su energía. No hay nada mejor para un monstruo derriba-edificios que un buen y nutritivo humano.

BurgerTime

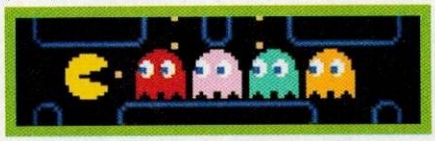
Este es uno de los juegos dedicados al 100% en la comida –aunque se trate de comida rápida-; aquí controlas a un cocinero que debe ir armando hamburguesas de gran tamaño al dejar caer los distintos componentes de una plataforma a otra. Claro está que no todo puede ser color de rosa, pues para complicarte la existencia, varios alimentos como salchichas y pepinos tratarán de acabar contigo (¿será una especie de venganza?). Además de ser un juego bastante difícil, **BurgerTime** es muy divertido y pone a prueba tus reflejos y paciencia para acabar cada etapa. Lo más notable es que para dejar caer los alimentos hay que pisarlos muy bien, no es tan fácil como parece.

Cooking Mama

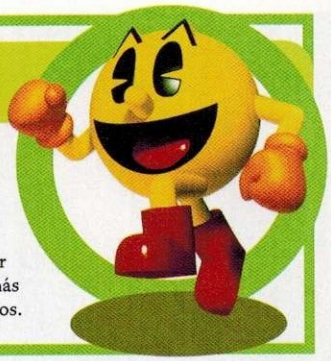
En los videojuegos hemos visto todo tipo de misiones que varían desde rescatar princesas y mundos, hasta conducir un taxi de manera alocada en la ciudad; pero pocas compañías se atreven a ser originales en este mundo de consumismo y nos traen una experiencia poco común para hacer la diferencia a la mercadotecnia y sobreexplotación de las series. Me refiero directamente a **Cooking Mama**, un juego en donde tienes que aprender a preparar y cocinar distintos platillos como todo un chef... o al menos como una buen ama de casa. Aprovechando las bondades del Nintendo DS y del Wii, estos títulos son muy entretenidos y te dejan siempre un buen sabor de boca.

como, luego existo...

Ahora pasemos a los personajes cuyo propósito en la vida es engullir, tragar, degustar, comer y saborear los más diversos alimentos -y otras cosas menos comunes-. Debido a cuestiones de espacio, sólo pondremos algunos de ellos, pero sé que serán suficientes para que me entiendan la idea general del tema.



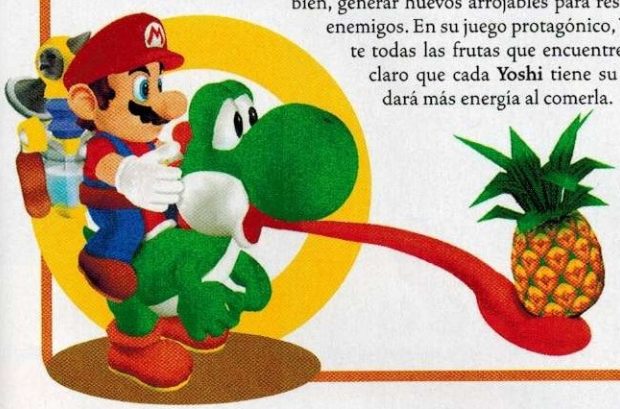
Pac-Man



El legendario ícono de Namco no sólo tiene como misión principal comerse todas las píldoras de los laberintos en los que debe deambular; sino que también fue inspirado de cierta manera por una pizza sin una rebanada; aunque la versión más adecuada es que fue formado al modificar ligeramente el kanji, kuchi, que significa "boca". De cualquier modo, sabemos que **Pac-Man** puede considerarse como el más importante personaje comilón de la historia de los videojuegos.

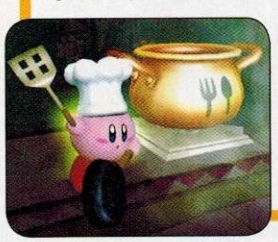
Yoshi

La forma de defenderse de este pequeño dinosaurio compañero de **Mario** es comerse las cosas para poder aprovechar sus capacidades a su favor, ya sea adquiriendo nuevas habilidades o bien, generar huevos arrojables para resolver acertijos y atacar a sus enemigos. En su juego protagónico, **Yoshi´s Story**, debes comerte todas las frutas que encuentres para terminar cada etapa; claro que cada **Yoshi** tiene su propia fruta favorita que le dará más energía al comerla.

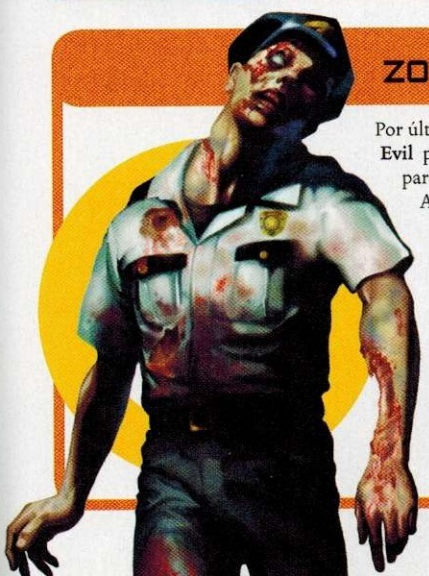


Kirby

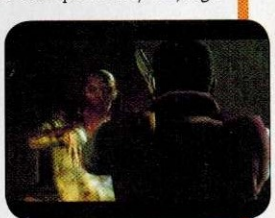
Otro personaje comilón es esta bola rosada que no sólo se come a sus oponentes, sino que también se los traga para adoptar sus poderes y así tener más oportunidades de vencer. Lo más prominente de **Kirby** es que puede comer/absorber cosas que sobrepasan por mucho su propia talla, lo cual lo convierte en uno de los ejemplos idóneos de que comer no es sólo bueno, sino también útil.



Zombis (Resident Evil)

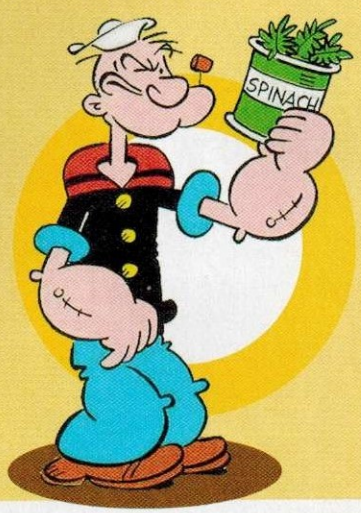


Por último tenemos a todos los zombis de la serie **Resident Evil** para ejemplificar que no hay nada más importante para cualquier organismo que la ingestión de alimentos. Al ser cadáveres reanimados, los zombis reaccionan principalmente al impulso natural más simple: la necesidad de comer. Claro está que no hay un juego en donde controles a un zombi y lo lleves a conseguir sus sagrados alimentos, pero para ellos, cualquier cosa orgánica significa lo más preciado en su condición: comida.



Popeye

Seguramente te preguntarás el porqué incluimos a este famoso marinero en este artículo; pues obviamente quisimos darle un reconocimiento por ser virtualmente la única persona (sin incluir a su familia) que se come las espinacas crudas directamente de la lata. Como dato curioso, cuando **Popeye** fue introducido en la tira cómica de la familia de su ahora novia **Oliva**, él odiaba las espinacas y no obtenía ningún poder de ellas para pelear; posteriormente se decidió que fuera su alimento favorito y la razón de su súbita fortaleza sobrehumana que le permitía salir avante de cualquier situación. Innecesariamente de decir, esta idea ayudó a conscientizar a los niños sobre el valor nutritivo de las verduras, especialmente las espinacas, que no son exactamente las preferidas de los pequeños.



¡Buen provecho!

Muy bien, por ahora hemos llegado al final de este pequeño paseo por el área de comida rápida de los videojuegos. Esperamos que algo de todo esto se haya grabado en su cabeza y valoren sus alimentos tanto como los personajes lo hacen dentro del entretenimiento electrónico. Si tienen un tema que les parezca interesante y quieran que le demos una revisadita, no lo duden y escríbanos; posiblemente lo vean plasmado en las páginas de nuestra revista. Ya lo saben, ¡coman frutas y verduras!

THE CONDUIT

Cuando se dio a conocer el control del Wii, todo mundo pensó que uno de los géneros más explotados en la plataforma sería el de los First Person Shooter, pero con el paso del tiempo nos hemos dado cuenta que no ha sido así, es más, los títulos que han aparecido no han sido tan buenos como se esperaba (con excepción de **Metroid Prime 3: Corruption,** que es perfecto), pero todo eso parece que por fin queda atrás, ya que un talentoso grupo de desarrolladores ha dado vida a The Conduit, un juego que está destinado a convertirse en uno de los grandes de la consola gracias a su gran nivel tanto jugable como técnico.

GAMEPLAY	GRÁFICOS	SONIDO	DIFICULTAD	HISTORIA	RANKING CN	
★★	★★	★★½	★★	★★½		9.0

No estamos solos en el Universo... pero por desgracia, ellos sí quieren estarlo; ¡salva al mundo de una invasión extraterrestre!

2009 Sega, High Voltage

El comienzo del sueño

Hace más de un año, el nombre de High Voltage Software no significaba nada en el medio, es más, estamos seguros que eran muy pocas las personas que sabían de su existencia, situación que cambiaría drásticamente al presentar su primer proyecto para Wii, **The Conduit**. De entrada argumentaban que sería un FPS con gráficos increíbles, como nunca se había logrado en la consola; por lo anterior obviamente atrajeron los reflectores de toda la prensa especializada, pero aun así, la sensación de estar frente a otro fracaso como **Sadness** no dejaba de rondar nuestras mentes, pero por fortuna estábamos equivocados.

La industria suele dar algunas sorpresas, y podemos asegurarte, que desde el primer video que se mostró, **The Conduit** apuntaba al cielo. Estaban decididos a ofrecer un título que rompiera con los esquemas establecidos al mismo tiempo que dejaban ver que aprovecharían todos los recursos del sistema para ofrecer una aventura única. El problema que debían solucionar para poder ver su juego en todas las tiendas del mundo era encontrar una compañía que les ayudara a publicarlo, situación que no tardó mucho en resolverse, ya que Sega se apuró a levantar la mano, con lo que todo quedó listo para su aparición, su camino hacia la gloria estaba preparado.

La variedad de armas que podrás encontrar es muy amplia, algunas son simples, pero también podrás usar la de los invasores y emparejar la situación.

Compañía: **Sega**
Desarrollador: **High Voltage**
Categoría: **FPS**

1

Una nueva amenaza para la raza humana se acerca

Todo inicia cuando un extraño virus que causa una gripe mortal ataca una región en Estados Unidos, provocando caos y conflictos entre sus habitantes (cualquier similitud con la vida real es pura coincidencia), al grado que los militares que resguardaban la zona, comienzan a retirarse por falta de garantías en su salud. Hasta aquí todo parecía "normal", pero lo que nadie tenía contemplado, es que al haber desaparecido la seguridad, una invasión estaba por comenzar.

Lo interesante de todo esto, es que quien aprovecharía la falta de vigilancia no sería algún país enemigo, sino una raza de otro planeta. Como por arte de magia comenzaron a aparecer extraterrestres en varias partes de Estados Unidos, devastando todo a su paso. por lo que una organización que se hace llamar **The Trust**, manda a varios hombres a terminar con el problema, entre ellos a **Michael Ford**, un soldado cuyas habilidades serán determinantes para decidir el futuro de la Tierra.

Hasta este punto, el argumento resulta muy parecido a lo visto en **Perfect Dark** para Nintendo 64, pero conforme avanzas, la trama toma giros extraños, que cambiarán tu visión de los hechos hasta ese momento, lo cual debemos resaltar, ya que en este género no se acostumbran historias tan bien elaboradas.

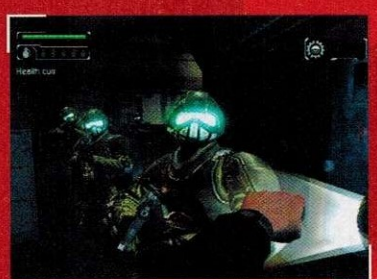
UN ESTUDIO DE OTRO MUNDO

Detalles sobre los creadores

1. La compañía se fundó en 1993, y desde entonces ha tenido participación desarrollando videojuegos, aunque la mayoría de ellos no han contado con la fama que hubieran esperado.
2. Hasta el momento, The Conduit ha sido su proyecto más ambicioso, en el cual invirtieron más de dos años de desarrollo.
3. En el pasado E3, mostraron al público sus nuevos desarrollos, The Grinder y Gladiator A.D., ambos exclusivos para Wii.

Cómo estar dentro de la pantalla

El sistema de control para The Conduit resulta increíble, lograron vencer el principal problema que habían tenido otros estudios, la sensibilidad del Wiimote. Si recuerdan, en juegos como **Quantum of Solace**, el apuntar a un objetivo en particular era toda una odisea, ya que el arma se "sentía" pesada, caso contrario a Red Steel, donde un pequeño movimiento y el puntero terminaba en el techo; en el título de High Voltage se ha encontrado un equilibrio ideal, al nivel de Metroid Prime 3. Con el *Stick* te deslizas por el escenario, mientras que con el Wiimote controlas la vista así como tu arma, todo de una manera tan intuitiva que nos hace recordar la primera vez que jugamos Golden Eye 007; no vas a tener problemas para colocar tus disparos, pero sobre cualquier otro aspecto, destacaríamos la manera tan natural y rápida en la que puedes girar, lo que te permite elaborar jugadas complejas desde tus primeros minutos de juego.



El trabajo visual es simplemente supremo, sin duda es el juego con mejores gráficos en la consola que se haya visto.

Si los extraterrestres no pudieron... tú domina el mundo

El modo principal te va a mantener ocupado un muy buen rato, la variedad de misiones que tienes que cumplir es tan amplia que los repetirás tan sólo para obtener mejores resultados, pero si aun con ello necesitaras un reto mayor, lo indicado para ti es el modo multijugador. Sin duda alguna, es la mejor opción que se ha incluido en **The Conduit**, puedes competir en distintas modalidades, ya sea solo o haciendo equipo. Los combates se realizan a un ritmo extraordinario, sin el molesto lag tan común en este género.

Mención aparte para los escenarios, tanto en el modo principal como en multijugador, no sólo por su ampliación, sino también por su estructura, que permite ocultarte para poder cubrirte de los ataques enemigos o bien tomarlos por sorpresa. Para lo anterior, juegan un papel importante las armas, encontrarás desde pistolas comunes y corrientes hasta algunas con efectos de rebote bastante interesantes; cabe destacar que todas tienen una secuencia de recarga en la que eres vulnerable a cualquier disparo, por lo que para esos momentos lo recomendable es estar cubierto.

Como te comentamos al principio, gráficamente es impresionante, se ha usado el motor Quantum, que entre otras cosas permite un número mayor de elementos en pantalla, además de que maneja efectos visuales que de otra manera serían imposibles de realizar, como por ejemplo las luces en las explosiones o los cambios en los edificios tras destruirlos.

PELIGRO DESDE EL ESPACIO

Perfect Dark (Nintendo 64).- En este juego que apareciera en el año 2000 para la Máquina de la diversión, la protagonista, **Joanna Dark**, debe enfrentar una raza extraterrestre que planea apoderarse de la Tierra, los Skedars. Lo curioso de la aventura, es que en las escenas finales recibes la ayuda de un extraterrestre muy especial, **Elvis**, quien también desea terminar con los invasores, ya que representan un peligro para su civilización.

Independence Day.- De las películas más impresionantes de todos los tiempos, eso es seguro. Esta cinta, producida por Dean Devlin, nos muestra de manera única una guerra entre la Tierra y seres alienígenas. Los efectos visuales son de lo mejor que se haya visto en el cine a pesar de los años (apareció en 1996), al grado de que ganó un Oscar en dicha categoría. Si no la has visto, no pierdas la oportunidad, actualmente ya está disponible incluso en Blu Ray.

Atrévete a cruzar este portal

The Conduit ha llegado para sorprender al mundo, de ahora en adelante será referente del género no sólo en la consola, sino también en la industria entera, situación que el equipo de High Voltage ha logrado gracias a su creatividad e ingenio; no tenemos que recomendártelo, obras como ésta simplemente son capaces de vender consolas.

Los expertos comentan

Master

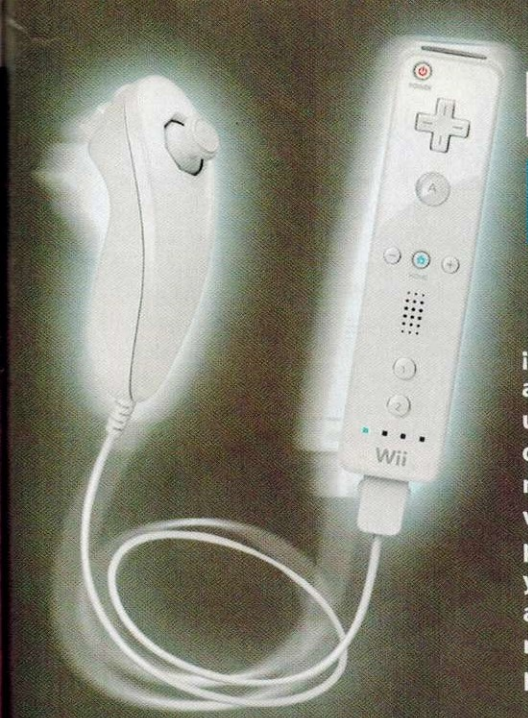
Desde su anuncio nunca le perdí la pista a este juego, llámenlo instinto, pero siempre supe que lograría ser un título único. El modo principal es en una palabra magnífico, contiene tantos detalles en los escenarios que te adentra como pocas veces ocurre, al grado de que te sientes nervioso o tenso cuando debes combatir con los enemigos. En este momento no encontrarás nada mejor para la consola. Entra al mundo de The Conduit y disfrútalo.

Crow

Pocas veces se ha logrado que la expectativa por un título que no sea propio de Nintendo llegue a niveles tan altos, pero la compañía High Voltage consiguió con The Conduit un fenómeno sorprendente, creando gráficos sensacionales y una temática de historia que promete mantenernos pegados al control. Lo mejor de todo es que el juego ya está a la venta y es tal como se había prometido.

Panteón

Cuando pensabas que los First Person Shooters ya no podían ofrecerte nada nuevo, Sega nos sorprende con The Conduit; una aventura que deja boquiabiertos aun a los que se creen los mejores del género. En esta jornada encontrarás elementos típicos de los juegos de espionaje, pero con bastantes cosas nuevas y variantes que dejan bien claro que no es un juego más del montón. Lo puedo recomendar ampliamente para los que buscan algo serio y están hartos como yo, del pan con lo mismo. The Conduit demuestra que en un mundo de mercadotecnia, todavía se pueden crear cosas increíbles.



El control de los PROFESIONALES

Por Axy

¡Hola, chicas y chicos! Ya estoy listo con otro tema para todos los aficionados al control; espero que estas páginas les sirvan mucho, pues yo creo que es un tema muy interesante para todos aquellos que gustan de sacarle verdadero jugo a sus juegos; a diferencia de los jugadores casuales, que solamente les interesa ganar rounds o terminar un título y ya. Sabemos que a veces es difícil por cuestiones de tiempo, pero la verdad luego vale más la pena volver a jugar el mismo título que otro refrito. No se desesperen, que ya vamos a empezar; ya saben que esto es con fines benéficos para todos, así que si eres de esos que sólo juegan por jugar, date una oportunidad de mejorar y convertirte en un verdadero videojugador. Ahora sí, ¡agárrense porque vamos rápido y sin detenernos!

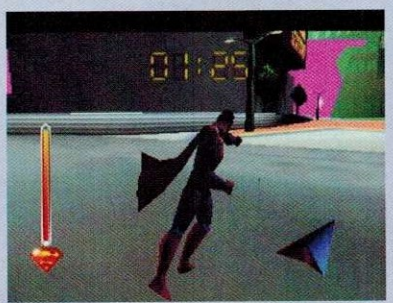
Por ir rápido

Muchas veces nos cuesta tanto trabajo terminar un juego, que tan pronto como vemos "The End", lo guardamos y no lo volvemos a usar en años... si es que esto pasa, porque a veces nos gana la tentación y lo cambiamos por otro que no hemos checado. Esto es comprensible, pero nosotros siempre hemos exhortado a todos los videojugadores que no por terminar un título quiere decir que la diversión se ha acabado; muchas veces hay cosas que nos faltaron por descubrir, personajes que no conocimos o detalles que no pudimos apreciar por enfocarnos en sobrevivir. Lo que recomendamos es que le des una segunda vuelta, esta vez con calma, y te detengas a observar cada elemento, detalle y personajes para que alcances a apreciar en toda su magnificencia el trabajo de los desarrolladores.

© Nintendo

Pixel por pixel

No podemos negarlo, hay juegos que fueron sacados al vapor y no cuentan con ese toque especial que las compañías consentidas le dan a sus obras; buscarle detalles interesantes o de calidad a **Superman 64** es como querer contar los granos de arena de la playa, ¡imposible! Pero, ¿qué me dicen de cartuchos como **The Legend of Zelda: A Link to the Past**? Es una verdadera experiencia detenerse a observar todo lo que hay en esta increíble aventura; pues cada personaje, elemento y cosa tiene su encanto y está muy bien cuidado hasta el más mínimo detalle. Años antes de ver el agua en tiempo real que nos dejó impresionados en el Nintendo 64, en este juego supieron hacer que el simple hecho de que un calabozo se llene del preciado líquido, nos sorprendiera bastante en su momento porque aprovecharon bien el poder del SNES para recrear esta situación de manera muy realista.



Hay juegos como este legendario cartucho que se ve que sacaron anticipadamente, que da pena jugarlo. No creemos que tenga ni un detalle especial.

Juegos como éste no son para un fin de semana; es un placer ver todos los detalles que los desarrolladores le pusieron; el agua es tan sólo uno de ellos.

Nuevos retos

Juegos como **Super Mario Bros.** tienen una segunda vuelta después del final, la cual es más difícil que la primera. Tal vez fuiste capaz de terminarlo una vez, pero ¿podrás con el reto siguiente? Sabemos que a veces lo último que quieres es volver a pasarlo TODO de nuevo, pero en estas ocasiones bien vale la pena ver si realmente eres tan bueno como crees; y si la primera te resulta demasiado fácil, puedes usar la *Warp Zone* (en este ejemplo, claro está) e irte al mundo 8, acabar con **Bowser**, y ahora si enfrentarte a los peligros del nuevo desafío. Hay otros estupendos ejemplos de segundas vueltas que te presentan un reto mayor, como lo es **Castlevania III: Dracula's Curse**, entre otros.

Si lo terminaste una vez, seguramente lo podrás hacer una segunda ocasión. Lo bueno es que te dan chance de elegir los mundos de manera libre.

Conoce a todos los personajes

Es lógico que en las series de peleas tengas a uno o más favoritos y sea con ellos con quienes termines el juego; pero al menos nosotros tratamos de jugar con todos los personajes por varias razones. En primera, aprenderás más sobre su historia y la de la saga en sí, y en segunda, lo conocerás más a fondo y podrás estudiar sus fortalezas y debilidades para poder hacer frente a cualquier oponente, tanto humano, como el CPU mismo. Por otra parte, un jugador que sabe controlar a muchos –si no es que a todos los peleadores- es más respetado y admirado por su versatilidad; además de que podrás enriquecer tu variedad de jugadas y serás menos predecible que si siempre usas a los mismos. Hablando de otros géneros, a veces difiere el final dependiendo de los personajes que uses, o los niveles de dificultad que elijas, como es el caso de **Castlevania 64**.

No sólo puedes tener un final por personaje; también varía si usas demasiado las tarjetas para modificar el tiempo, genial ¿no?

Todos los finales

Hay ciertos títulos que tienen más de un final, como lo es el caso del sublime **Chrono Trigger** (también disponible en NDS); digo, además de que el mundo creado en esta maravillosa experiencia está llenísimo de detalles, es uno de los juegos con más finales que hay; así que si quieres conocerlos todos, no sólo tendrás que volver a empezar, sino incluso saber cuándo y cómo lograr obtener las distintas conclusiones de la aventura. No te apures, pues tendrás la oportunidad de elegir la opción "New Game +", que te permite comenzar de nuevo con todos tus ítems, niveles y cosas obtenidas. Las herramientas las tienes, sólo falta tu habilidad para poder conocer todos los finales de este juego... y de muchos otros más.

Este es uno de los finales más memorables de este exitazo de Squaresoft, pues es donde conoces al Dream Team. Si crees ser lo suficientemente bueno, intenta conseguirlos todos.

¿Cómo estuvo?

Historias tan intrincadas como las de la serie **Resident Evil** requieren que seas muy observador, pongas atención en cada detalle y tengas la atención de leer cada documento para conocer de manera completa el porqué de la situación y así disfrutar mejor la experiencia. Quien termina este tipo de juegos pensando sólo en buscar el arma más fuerte y conseguir sólo lo necesario para seguir adelante, se pierde de la avasalladora trama que la gente de Capcom creó para nosotros; especialmente nos referimos a la cuarta entrega. Ahora bien, tenemos un ejemplo mucho más directo de que una segunda vuelta es más que recomendable; en otro éxito de esta compañía denominado **Killer 7**, no sólo abres nuevos retos al final del juego; sino que también te quedas con varias dudas del porqué pasaron las cosas (créenos, hasta a nosotros nos pasó). Así que una nueva jornada no sólo te ayudará a pulir tus habilidades, sino que incluso despejará muchas incógnitas acerca de esta surreal experiencia.

Hay tantos detalles en este juego que es casi imposible notarlos todos la primera vez que lo terminas. ¿Has notado que el vendedor tiene los ojos rojos?

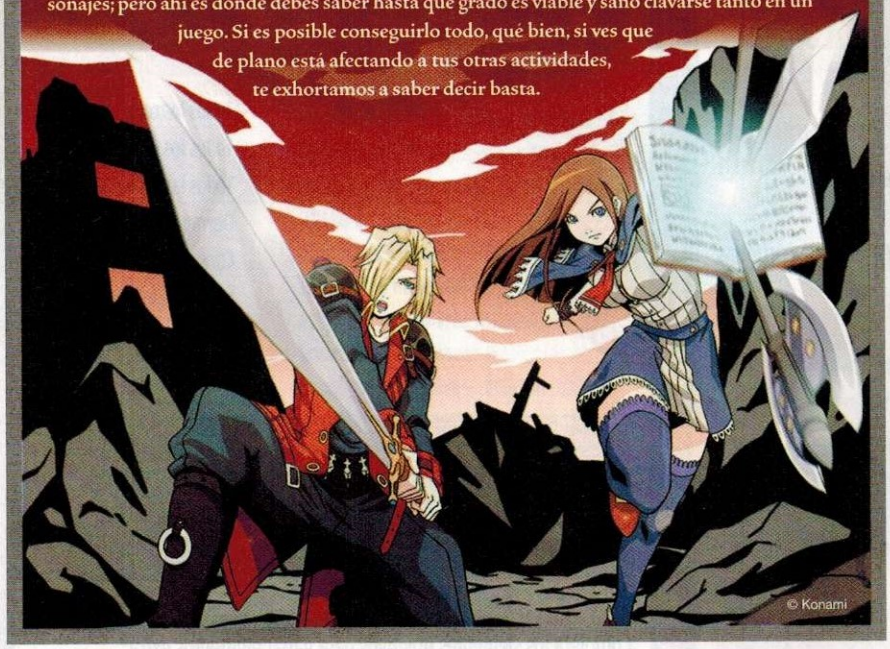
© Capcom

Tus propios retos

Alguna vez estuve platicando con Víctor Arjona "Joe" y con Panteón acerca de cómo les gustaba comenzar y terminar sus juegos favoritos en relación con los niveles de dificultad; Panteón decía que casi siempre –especialmente en los títulos de pelea-, regularmente juega en la dificultad máxima, pues así los personajes son más agresivos y de esta manera tienes un reto mayor. Curiosamente, Joe comentó que él y su hermano, siendo grandes fans de **Contra III: The Alien Wars**, les gustaba terminarlo en nivel Easy, después en Normal y finalmente en Hard, así, se acostumbran a la dificultad y les cuesta más trabajo terminarlo en el siguiente nivel. Es cuestión de gustos obviamente, así que cada quien puede configurar su juego de la manera en la cual se acomode mejor.

Medallas, porcentajes y demás...

¿Conseguiste todos los Pokémon en todas las versiones? ¿Sacaste el 100% en los Castlevanias portátiles? ¿Conseguiste todas las medallas en la serie Rogue Squadron de Star Wars? Si la respuesta es afirmativa, te pueden decir dos cosas, que eres un jugador tenaz y decidido, o que no tienes novia... la cosa es que sabemos que estas son algunas de las exageraciones en donde te exigen de una manera u otra –apelando a tu orgullo-, conseguir porcentajes, medallas y personajes; pero ahí es donde debes saber hasta qué grado es viable y sano clavarse tanto en un juego. Si es posible conseguirlo todo, qué bien, si ves que de plano está afectando a tus otras actividades, te exhortamos a saber decir basta.



Segunda vuelta forzada...

Aquí tenemos un exponente más que claro de que una segunda jornada puede obligarte a sacar la casta; en la serie **Ghost and Goblins** es muy común que llegando al final, después de mucho esfuerzo, mostrar tus calzones a los muertos vivientes –literalmente-, y haber derrotado al "último" jefe, aparezca un mensajito de que todo fue una ilusión o que necesitas un ítem o arma especial para terminar de manera definitiva la aventura. No hay que ponerse a llorar, ni mucho menos enojarse; si pudiste una vez, podrás otra, ¿o no? ¡Ánimo, jugador, no hay tiempo que perder!

Ya nos imaginamos lo que está pensando el héroe: *"¿No pudiste haberme dicho eso antes?"*. No lo veas como algo malo, sino como un reto más por vencer.

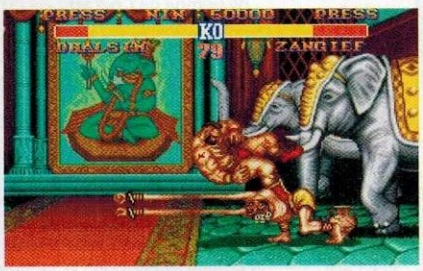
No te luzcas

¿Pasaste toda la noche perfeccionando un combo espectacular para dejar a tus amigos perplejos? Pues ten cuidado, porque si sólo estás esperando el momento para ejecutar tu "jugada maestra", perderás el control de la pelea y serás vencido. La parte más importante de un buen *round* es jugar bien y ganar, pero te recomiendo que dejes esos combos y jugadas lucidoras sólo para cuando haya oportunidad. ¿Has notado cómo a veces un niñito te gana sólo dando botonazos? La mayor parte de estas veces es porque por quererte lucir, no te diste cuenta de que te estaba venciendo.

Nosotros te recomendamos que siempre vayas a la segura en un encuentro, no intentes jugadas maestras salvo que estés convencido de que no se te va a voltear la marea; es común que por estar busque y busque los movimientos y combos más devastadores, dejes que te peguen y al final puedes perderlo todo por estar simplemente tratando de lucir tus habilidades y estrategias.

¡Tranquilo!

Un buen jugador sabe en qué momento vale la pena intentar algo arriesgado y en qué ocasiones es mejor mantenerte estable y tranquilo, así tendrás más oportunidades de ser el vencedor. Esto aplica para todos los géneros, *puzzles*, peleas, estrategia, etc. Si te mantienes calmado, podrás enfrentarlo todo.



Los combos espectaculares son muy lucidores y dejan boquiabierto a cualquiera, pero por estar tratando de conectarlos, muchas veces puedes perder el control de la pelea.

Como podrás darte cuenta, en los juegos hay muchas razones por las cuales bien vale la pena volver a tomar el control y demostrar que tenemos los suficientes valores como para acabar con los malos dos o más veces. Siempre es bueno volver a jugar, así te harás más hábil que nunca. Depende de ti saber si quieres ser nada más un acabajuegos que no sabe apreciar cada título, o bien, un verdadero jugador. Te lo dejo de tarea, pórtate bien. ¡Hasta la próxima!

S.O.S.

Gran Theft Auto: Chinatown wars
NDS

Activa nuevos vehículos
Los autos serán comprados en el Boabo Auto Merchant. Completa las siguientes misiones para habilitar los coches.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
500 XLR8	Consigue una medalla de bronce en todas las carreras Algonquin.
Banshee	Completa la mission "Weapons of Mass Destruction".
Bulldozer	Finaliza la misión "Conterfeit Gangster".
Cityscape	Obtén una medalla de bronce en todas las pruebas de tiempo.
Cognoscetti	Acaba la misión "Grave Situation".
Comet	Termina la misión "Jackin Chan".
Coquette	Culmina la misión "Raw Deal".
Formula R	Consigue una medalla de bronce en todas las carreras callejeras.
Go-Kart	Adquiere una medalla de bronce en todas las pruebas de tiempo en Go-Kart.
Hearse	Acaba la misión "Wheelman".
Hellenbach	Termina la misión "Bomb Disposal".
Infernus	Culmina la misión "Cash & Burn".
Limo	Finaliza todas las misiones de Guy.
MK GT9	Consigue una medalla de bronce en todas las carreras Broker and Dukes.
NRG 900	Completa la misión "Wheelman".
Patriot	Finaliza la misión "Wheelman".
Resolution X	Acaba la misión "Pimp His Ride".
Rhino	Completa todas las misiones de historia.
Sabre GT	Termina la misión "Operation Northwood".
Style SR	Consigue una medalla de bronce en todas las carreras Bohan.

Secretos
Realiza lo siguiente para obtener beneficios adicionales

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Descuento en la tienda Ammu-nation	Consigue medallas de oro en todas las armas en el Gun-Club.
Medalla de oro	Alcanza una puntuación de 10,000 o más para un arma.
Inmunidad al fuego	Obtén una medalla de oro en el minijuego Fire truck.
Trote infinito	Termina cinco misiones de paramédicos.
Regenerador de energía	Acaba ambas misiones de entregas de fideos en rango de oro.
Bolsa de entregas mejorada	Concreta ambas misiones de entrega de correo en rango de oro.
Incrementa la fuerza de la armadura	Completa todas las cinco misiones de oleadas de vigilantes con el 100% de kill rate.

Race Driver: Create & Race
NDS

Códigos
Ingresa los números en la opción "cheat codes" que se encuentra dentro de "extras".

CÓDIGO	SECRETO
942785	Todos los retos.
761492	Todos los campeonatos.
112337	Todas las recompensas.
611334	Derrape fácil.
171923	Conduce libremente.
374288	Vehículos miniatura.
467348	Vista MM.
505303	Sin daño.

Big Bang Mini
NDS

Nuevos modos de juego
Completa los siguientes objetivos para ganar elementos extra

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Reloj de alarma	Finaliza el Mission Mode.
Arcade Mode y Versus Mode	Completa el tutorial.
Challenge Mode	Termina los niveles 1, 2, 3 y 4.
Mission Mode	Acaba los niveles del 1 al 9 y vence al jefe final.
Relax Mode	Concluye todos los objetivos de bonus en los niveles del 1 al 9.

Shadow the Hedgehog
Nintendo GameCube

Llaves escondidas

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
2 Torretas	Obtén las 5 llaves en Black Comet.
3 Vidas extras	Consigue las 5 llaves en The ARK.
Camino alterno a una terminal roja	Reúne las 5 llaves en Mad Matrix.
Armored Car	Junta las 5 llaves en Lost Impact.
Black Hawk	Adquiere las 5 llaves en Glyphic Canyon.
Black Volt	Obtén las 5 llaves en Sky Troops.
Extra Shooting Gallery	Consigue las 5 llaves en Circus Park.
Large GUN Cannon	Reúne las 5 llaves en Lethal Highway.
Shortcut	Junta las 5 llaves en Cryptic Castle.
Turrets	Adquiere las 5 llaves en Final Haunt.
Warp Hole	Consigue las 5 llaves en Space Gadget.
Warp Hole	Obtén las 5 llaves en Death Ruins.
Warp Portal	Adquiere las 5 llaves en The Last Way.

Vehículos ocultos

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Air Saucer	Encuentra las 5 llaves en Lava Shelter.
Air Saucer	Consigue las 5 llaves en Central City.
An Air Saucer	Halla las 5 llaves en Air Fleet.
Armoured car	Obtén las 5 llaves en Westopolis.
Black Arm's Vehicle	Reúne las 5 llaves en Glyphic Canyon.
Black Arms' Vehicle	Junta las 5 llaves en Sky Troops.
GUN Vehicle	Adquiere las 5 llaves en Lost Impact.
Milatary Vehicle	Encuentra las 5 llaves en GUN Fortress.
Tank Cannon	Consigue las 5 llaves en Prison Island.
Tank cannon	Halla las 5 llaves en Iron Jungle.
Warp Hole	Obtén las 5 llaves en Digital Circuit

Activa las canciones

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Air Fleet	Participa en este nivel por lo menos una vez.
All Hail Shadow	Termina el Pure Good Side.
Almost Dead	Vence a alguno de los Evil Sides.
Black Bull Boss	Derrota a este jefe.
Black Comet	Juega en este nivel al menos una vez.
Black Doom Boss	Aniquila a este jefe.
Central City	Participa en este nivel por lo menos una vez.
Chosen One	Vence el "Slightly Good Side".
Circus Park	Recorre este nivel al menos una vez.
Cosmic Fall	Juega este nivel por lo menos una vez.
Cryptic Castle	Participa en este nivel al menos una vez.
Death Ruins	Entra en este nivel por lo menos una vez.
Devil Doom	Termina la última historia.
Evil Doom (Boss)	Compite contra este jefe y véncelo una vez.
Diablon and Sonic (Boss)	Derrota a este jefe.
Digital Circuit	Participa en este nivel por lo menos una vez.
Egg Dealer	Acaba con Egg Dealer después de ir Neutral todo el camino.
Egg Breaker (Boss)	Vence a este jefe.
Ending	Derrota al Devil Doom.
Event 1	Escucha este tema por lo menos una vez en el modo de historia.
Event 2	Escucha este tema al menos una vez en el modo de historia.
Event 3	Escucha este tema por lo menos una vez en el modo de historia.
Event 4	Escucha este tema al menos una vez en el modo de historia.
Event 5	Escucha este tema por lo menos una vez en el modo de historia.
Event 6	Escucha este tema al menos una vez en el modo de historia.
Final Haunt	Participa en este nivel por lo menos una vez.
Glyphic Canyon	Juega este nivel al menos menos una vez.
Gun Fortress	Entra en este nivel al menos una vez.
Heavy Dog/Blue Falcon	Derrota a estos jefes.
Iron Jungle	Participa en este nivel por lo menos una vez.
Lava Shelter	Recorre este nivel al menos una vez.
Lethal Highway	Juega este nivel por lo menos una vez.
Lost Impact	Entra en este nivel al menos una vez.
Mad Matrix	Recorre este nivel por lo menos una vez.
Never Turn Back	Completa la última historia.
Prison Island	Juega este nivel al menos una vez.
Sky Fleet	Cursa este nivel por lo menos una vez.
Space Gadget	Recorre este nivel al menos una vez.
The Ark	Juega en este nivel por lo menos una vez.
The Doom	Entra en este nivel al menos una vez.
The Last Way	Participa en este nivel por lo menos una vez.

The House of the Dead: Overkill
Wii

Secretos

Realiza las siguientes actividades para descubrir nuevas opciones.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Modalidad Director's Cut	Completa el modo de historia para activar la opción Director's Cut.
Modo Dual Wield	Termina la modalidad Director's Cut.
Arma: Cañón de mano	Finaliza el modo de historia para activar esta poderosa arma.
Arma: Minipistola	Acaba todos los niveles en la modalidad Director's Cut.

TEXTEA CT NIN al 21111
CLUB NINTENDO
Suscripción mensual de Tips
Ver legales en la página 7
Costo $50 I.V.A. incluido
Sólo para la República Mexicana

S.O.S.

Final Fantasy Chrystal Chronicles: Echoes of Time
NDS

Guerreros secretos
Realiza las siguientes actividades para liberar a los personajes abajo mencionados.

CÓDIGO	SECRETO
Assassin (Mujer Selke)	Aparece en Hard o Very Hard únicamente en el mapa mundial, cercano a Desert Ruins, debe estar en multiplayer y tener una extensa lista de amigos.
Female Yuke	Debe estar al final del juego en modalidad normal. Háblale y ella se esconderá en el mapa mundial en una zona marrón. Utiliza una magia en donde se encuentre y habla con ella.
Gerald (Hombre Clavat)	Aparece en las dificultades Hard o Very Hard únicamente en el mapa mundial y cerca del bosque. Para conseguirlo, debes contar con un mínimo de 1,000 kills.
Yuke masculino	Lo encontrarás cerca del final del juego en la modalidad normal. Debes contar con todas las tarjetas "scratch" para conseguirlo.
Nun (Mujer Clavat)	Después de completar Library 3 en las dificultades Normal o Hard. Encuéntrala en Library 1 y habla con ella para activar una misión adicional. Completa el nuevo objetivo Monster Mash 2 y háblale.
Penguin (Hombre Lilty)	Lo encontrarás en cualquiera de las dificultades, enfrente de la librería. Debe estar en la dificultad Very Hard para reclutarlo.
Red Mage (Hombre Selke)	Aparece en cualquiera de las dificultades enfrente de la librería. Deberás pagar 5,000 Gil.
Rid Dek (Male Lilty)	Ten aproximadamente 100 horas de juego en totalidad. Encuentra a este personaje en la aldea, enfrente de Adventurer's Guild.

Tienda de ítems
Completa el modo Hard para activar los siguientes equipos en la tienda en venta a 1, 000, 000 de Gils por ítem

CÓDIGO	SECRETO
Hairpin of Affection	Termina el modo Hard.
Layle's Goggles	Completa el modo Hard.
Layle's Jacket	Finaliza el modo Hard.
Parallel World Garb	Acaba el modo Hard.
Robot Body	Concluye el modo Hard.
Robot Head	Completa el modo Hard.

CrosswordDS
NDS

Medallas.
Completa las siguientes tareas para obtener recompensas.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Anagrama Experto - grande	Completa 200 anagramas grandes.
Anagrama Experto - mediano	Termina 200 anagramas medianos.
Anagrama Experto - pequeño	Finaliza 200 anagramas pequeños.
Anagrama Master - grande	Acaba 300 anagramas grandes.
Anagrama Master - pequeño	Completa 300 anagramas pequeños.
Anagrama Novato - grande	Termina 100 anagramas grandes.
Anagrama Novato - mediano	Finaliza 100 anagramas medianos.
Anagrama Novato - pequeño	Acaba 100 anagramas pequeños.
Crucigrama Experto - fácil	Completa todos los 200 Easy Crosswords sin pistas.
Busca palabras Experto - bono	Termina todos los 40 puzzles de buscar palabras (bono).
Buscapalabras Experto- grande	Termina todos los 100 puzzles de buscar palabras (grandes).
Buscapalabras Experto - pequeño	Finaliza todos los 100 puzzles de buscar palabras (pequeños).

Activa nuevas páginas de crucigramas

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Activa las páginas fáciles 5, 6, y 7	Completa 20 crucigramas fáciles.
Libera las páginas fáciles 8, 9 y 10	Termina 100 crucigramas fáciles.
Habilita las páginas difíciles 1 a 4	Acaba 100 crucigramas medios.
Activa las páginas difíciles 5 a 10	Finaliza 20 crucigramas difíciles.
Libera las páginas medianas 10 a 15	Completa 150 crucigramas medios.
Habilita las páginas medias 5 a 9	Termina 20 crucigramas medios.

Guitar Hero Metallica
Wii

Activa nuevas opciones
Para dar de alta los siguientes códigos, entra en la pantalla de "settings" y posteriormente en "cheats", estando allí, presiona los botones abajo descritos. Por cierto, sólo presiona los botones, no es necesario usar la barra.

Instrumentos de aire.
Rojo, rojo, azul, amarillo, verde, verde, verde, amarillo.

Batería siempre llena.
Rojo, rojo, rojo, azul, azul, verde, verde, amarillo

Deslizarse siempre.
Verde, verde, rojo, rojo, amarillo, rojo, amarillo, azul

Auto patear.
Verde, rojo, azul, azul, azul, azul, rojo

Carretera negra.
Amarillo, rojo, verde, rojo, verde, rojo, rojo, azul

Color de las flamas.
Verde, rojo, verde, azul, rojo, rojo, amarillo, azul

Color de gema.
Azul, rojo, rojo, verde, rojo, verde, rojo, amarillo

Hipervelocidad.
Verde, azul, rojo, amarillo, amarillo, rojo, verde, verde

Rockero invisible.
Verde, rojo, amarillo, amarillo, amarillo, azul, azul, verde

Trajes de Metallica.
Verde, rojo, amarillo, azul, azul, amarillo, rojo, verde

Modo Performance.
Amarillo, amarillo, azul, rojo, azul, verde, rojo, rojo

Color de estrella.
Rojo, rojo, amarillo, rojo, azul, rojo, rojo, azul

Fireball vocal.
Rojo, verde, verde, amarillo, azul, verde, amarillo, verde

Elebits: The Adventures of Kai & Zero
Wii

Secretos especiales
Realiza las acciones tal y como se describen abajo para conseguir a todos los Omega.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Big Green Omega	Evoluciona a todos los Omegas a su forma maestra, salva en el autobús y después regresa al juego.
Dewy Omega	Obtén todos los Omega a través de las formas tradicionales, salva en el autobús y después recarga el juego.
Moai Omega	Carga 10,000 watts en la pistola de captura, salva en el autobús y después recarga el juego.
Mobius Omega	Completa el juego.
Night Omega	Consigue todos los siete Diary Scarpt y después ve hacia el Sea Tample y habla con Misha.
Penta Omega	Carga 5,000 watts en la pistola de captura, salva en el autobús y luego restaura el juego.
Takosuke Omega	Consigue 2,500 watts en la pistola de captura, salva en el autobús y después restaura el juego.
Twinbee Omega	Incrementa a 7,500 watts en la pistola de captura, salva en el autobús y después recarga el juego.

Sonic and the Black Knight
Wii

Profiles
Encuentra los profiles de los personajes en la galería.

CÓDIGO	SECRETO
Profile de Blacksmith/Tails	Utiliza a Blacksmith 20 veces.
Profile de Nimue/Amy	Completa la misión Crystal Cave - Rampage con cinco estrellas.
Profile de Sir Galahad/Silver	Termina el escenario Knight's Passage - Legacy con cinco estrellas.
Profile de Sir Gawain/Knuckles	Acaba el nivel Titanic Plains y derrota al jefe de escena, Sir Gawain con cinco estrellas.
Profile de Sir Lamorak/Jet	Finaliza la misión Dragon's Lair - Legacy con cinco estrellas.
Profile de Sir Lancelot/Shadow	Completa el nivel Deep Woods y derrota al jefe de escenario, Sir Lancelot con cinco estrellas.
Profile de Sir Percival/Blaze	Termina la misión Molten y derrota al jefe de escenario, Sir Percival con cinco estrellas.

Uno con el control

Por **Master**

¡Hola! Es un placer para mí saludarlos de nueva cuenta después de un par de meses bastante intensos en cuanto a información se refiere. He decidido que en esta ocasión, después de un par de ediciones dedicadas a combos para **The King of Fighters**, compartiré con ustedes mi opinión respecto al evento del año, el E3, en el cual se mostraron varias sorpresas bastante interesantes, la cuales nos muestran el rumbo que está tomando la industria, o tal vez debería decir, el que Nintendo está marcando, pero bueno, comencemos con Uno con el Control.

Una clara evolución

Durante las semanas previas al E3, los rumores respecto a lo que se presentaría en el evento no se hicieron esperar, nombres de franquicias populares como **Zelda**, **Castlevania**, **Mario** o incluso **Kid Ikarus** estaban en boca de todo el mundo, lo cual es normal; ¿a quién no le agradaría ver de nuevo a **Link** en acción?, sobre todo tomando en cuenta que su última aventura no llegó a emplear las bondades del sistema al nivel que todos hubiéramos deseado.

Nintendo ha logrado atraer a nuevos videojugadores gracias a las propuestas novedosas que representan sus consolas en el mercado.

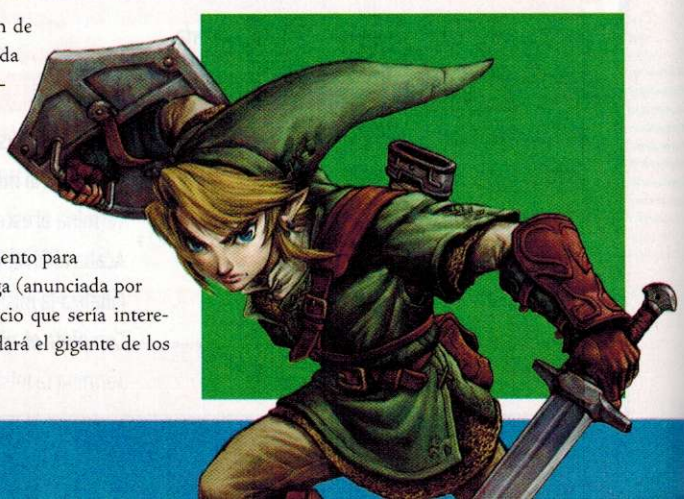
© Nintendo

Es muy fácil dejar volar la imaginación y suponer que se anunciará "X" juego, sin embargo, la realidad de la industria es otra; a estas alturas lo que Nintendo busca, es ofrecer productos y juegos innovadores, que realmente supongan una evolución en el género al que pudieran pertenecer. Les aseguro que para Miyamoto y su equipo sería muy sencillo mostrar un nuevo **Zelda** en cada E3, la historia para ellos no es un problema, pero se estarían estancando en cuanto a *gameplay*, siendo que esta saga es sinónimo de creatividad.

Por lo anterior, durante los últimos tres años no se han hecho anuncios sorpresivos, están cuidando sus franquicias, saben lo que representan en el medio y por ello las mostrarán hasta que lo consideren correcto. La Gran N, a diferencia de sus "competidoras" (por llamarles de algún modo), no nos vende humo, es decir, no nos muestra el mismo juego de toda la vida, al que se le agregan "novedades" vacías, que realmente no merecen la pena ser mencionadas. Bajo esta premisa, Nintendo está tratando de que dos de sus series más famosas evolucionen en el camino correcto, me refiero a **The Legend of Zelda** y la serie de **Metroid**.

El nuevo sendero del héroe del tiempo

La saga de **Zelda** es tal vez, junto con **Mario**, la más popular del planeta (con perdón de **Final Fantasy**), pero no porque posea muchas versiones, su popularidad está cimentada sobre un *gameplay* fresco e intuitivo además de historias mágicas, lo cual queda perfectamente representado en tres capítulos, **A Link to the Past**, **Ocarina of Time** y **Wind Waker**; en cada uno de ellos la serie se ha reinventado, dando como resultado tres de los mejores títulos de todos los tiempos. ¿El secreto? Aprovechar los recursos de las consolas para las que aparecieron.



Con lo anterior en mente, es seguro que Nintendo no estaba en el E3 en un buen momento para mostrar sus avances, pero podemos razonar un poco e imaginar lo que la nueva entrega (anunciada por Shigeru Miyamoto durante su conferencia privada) nos brindará en el futuro, ejercicio que sería interesante repasar en algunos años para saber qué tanto pudimos predecir los pasos que dará el gigante de los videojuegos con sus sagas más entrañables.

Primero que nada, considero que el uso del nuevo Wii MotionPlus será definitivo, a pesar de que Miyamoto mencionó que aún están realizando pruebas; para mí sería un error no incluirlo, sobre todo porque nos permitiría controlar por primera vez los movimientos de la **Master Sword** a nuestro gusto, olvidándonos de agitar el control para atacar a los enemigos.

Otro añadido interesante que podría hacerse sería la utilización del Wii Speak; en **Phantom Hourglass** para NIntendo DS, el uso del micrófono en la consola permitió un cambio en toda la mecánica del juego, al grado de que la mayoría de acertijos clásicos se resolvía de manera distinta. Además de poder gritar o soplar, sería interesante que se pudiera conversar con otros personajes, así Miyamoto cumpliría totalmente su palabra de que la voz de **Link** es la de cada uno de nosotros.

Por otro lado, la historia y su desarrollo deben ser totalmente distintos a lo que estamos acostumbrados, mucho más profundos y complejos. Con **Twilight Princess** se dio un gran paso, pero aún se puede avanzar más en este apartado; para conseguirlo, será fundamental que haya una mayor interacción con los personajes secundarios y hacer de sus historias algo relevante, tal como pasara con **Kafei** y **Anju** en **Majora´s Mask**, pero bueno, ahora comentemos acerca de la siguiente apuesta de la compañía, el nuevo **Metroid.**

Una aventurera renovada

Retro Studios realizó un trabajo fantástico con **Metroid**, le dio a la serie una profundidad que no tenía, además de que el modo de juego nos permitió librar las batallas más espectaculares de la heroína. Por lo anterior fue una gran sorpresa que Nintendo anunciara una alianza con Team Ninja para el desarrollo de un nuevo capítulo en la franquicia, pero al mismo tiempo es una decisión inteligente por muchas razones. El equipo creador de **Ninja Gaiden** tiene todo lo necesario para poder manejar la historia de **Samus** como pocos grupos en el mundo, me atrevo a decir que al nivel de Square Enix.

Todos conocemos la historia detrás de **Samus**, pero nunca se ha hecho énfasis en ella, situación que esta nueva dupla puede resolver, lo que traería como resultado que voltearan más videojugadores hacia esta saga, que si bien ya tiene una gran popularidad, no le vendría nada mal conseguir nuevos seguidores. Ahora bien, la parte extra que creo nadie ha visualizado, es el hecho de que el Team Ninja nunca había estado en contacto con Nintendo, por lo que dependiendo del éxito del juego, podríamos estar ante una de las alianzas más fuertes que se recuerden, que si bien no sería una exclusiva, sí podría dar títulos memorables, ya sea revitalizando series conocidas o bien, creando algunas nuevas, que tanta falta hacen. Cómo puedes darte cuenta, el futuro nos aguarda grandes sorpresas, pero debemos ser pacientes, mi intención con este artículo es que sepamos valorar nuestros juegos, además de darles la magnitud que merecen; actualmente desarrollar un título es una gran responsabilidad, el impacto mediático del anuncio debe respaldarse en innovación, pues de lo contrario la fuerza en posteriores anuncios se perderá por completo.

¿Recuerdan hace unos meses cuando comentaba que Nintendo era el que marcaba el rumbo a seguir en el medio? Pues bien, en el E3 quedó demostrado una vez más; los "competidores" de la compañía, quienes ya se habían tardado en copiar el concepto de juego fácil, lo han hecho de nueva cuenta... Vaya, la verdad, qué reconocimiento para Nintendo, es una especie de homenaje desde mi punto de vista; no queda más que decir que todos le rinden tributo al rey. Les deseo un gran mes, no olviden escribirme a: juang@clubnintendomx.com ¡Hasta la próxima!

CN profile

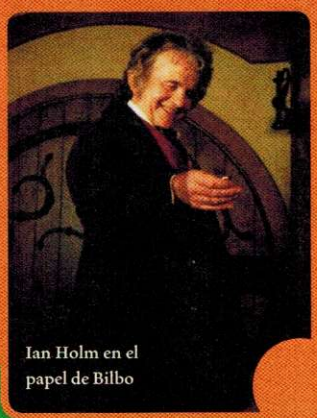
Bilbo Baggins

"Las mejores cosas vienen en paquetes pequeños"

Es fácil elegir un personaje favorito cuando éste es fuerte, grande, veloz y poderoso; pero muchas veces nos olvidamos de que lo más importante es que un héroe debe tener dos elementos fundamentales: corazón y valor. **Bilbo Baggins** es un buen ejemplo de que la tenacidad es más fuerte que la magia o la fortaleza física; por esa razón, en esta ocasión vamos a hablar de este singular personaje que no siempre tiene el mismo reconocimiento como los demás protagonistas de la serie de Tolkien. Para nosotros, es más notable este pequeño héroe que su sobrino, quien hasta a veces cae gordo por ser tan... miedoso.

The Lord of the Rings

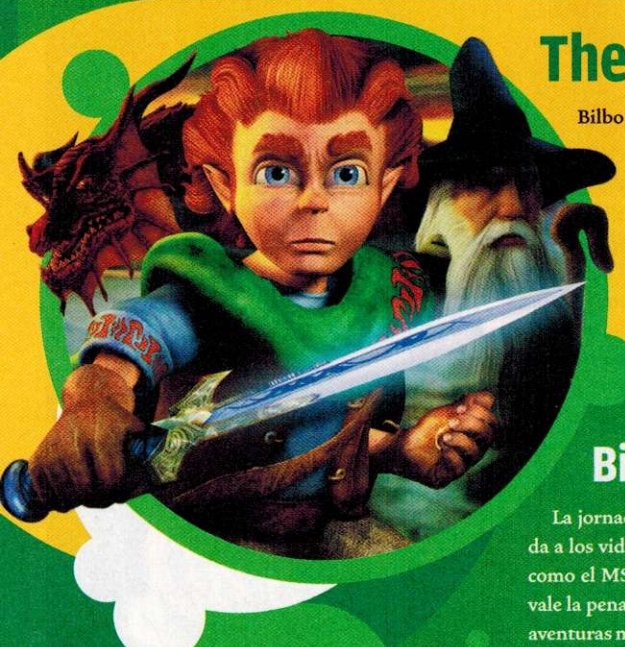
Durante los eventos de la trilogía principal, **Bilbo** ya tiene 111 años y ha decidido terminar sus días con los elfos, pero aún con su adquirida fortaleza, él es cada vez menos resistente al poder seductor del anillo. Incluso así, él es notable porque ha resistido más que ningún otro personaje a la tentación de poseer y dejarse dominar por el anillo del poder. Su sobrino político, el no tan famoso **Frodo**, es quien debe cargar ahora con la gran responsabilidad, aunque carece de la valentía de su pariente.



Ian Holm en el papel de Bilbo

El preludio...

Bilbo es el principal protagonista de The Hobbit, la cual sucede muchos años antes de los eventos de la increíble trilogía The Lord of the Rings. En esta aventura, Bilbo es reclutado por Gandalf para cumplir ciertas misiones, y durante ellas, este valiente hobbit encuentra al enigmático Gollum y obtiene el más importante de los elementos en toda la historia de la Tierra Media: el anillo de Sauron. En este tiempo Bilbo tiene alrededor de sus bien vividos 50 años y a pesar de su pequeño tamaño, es capaz de enfrentarse a seres mucho más grandes como trolls, arañas gigantes, e inclusive al dragón Smaug.



The Hobbit

Bilbo ha aparecido en distintas ocasiones, tanto en programas para radio, como en adaptaciones para la pantalla chica y grande. En 1977 hubo una versión animada de **The Hobbit**, en el año siguiente una corta adaptación de **The Lord of the Rings**, también en dibujos animados, y obviamente la magnífica trilogía de Peter Jackson basada directamente en la de **The Lord of the Rings**, en donde fue personificado por el actor Ian Holm. Se ha rumorado que en el 2012 aparecerán dos cintas basadas en esta historia, pero todavía falta ver si realmente esto se convierte en una realidad.

Bilbo en los juegos

La jornada de Bilbo fue originalmente adaptada a los videojuegos en 1982 para varios sistemas como el MSX, y aunque no tuvo tanto éxito, bien vale la pena recordarlo. The Hobbit es un juego de aventuras muy bueno que apareció en el 2003 para el Nintendo GameCube que nos sorprendió por su genialidad y divertido y desafiante *gameplay*.

The Hobbit desarrollador Inevitable Studios publisher Sierra. The Hobbit, The Lord of the Rings y los caracteres son marcas registradas de The Saul Zaentz Company, dba Tolkien Enterprises.

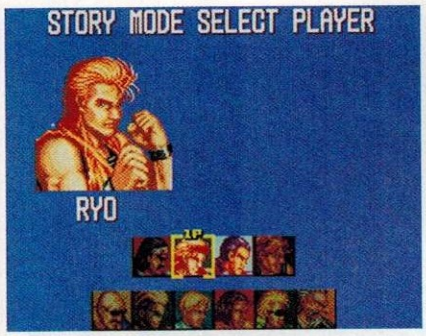
CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS

PANTEÓN

Hola de nuevo, mis estimados lectores; soy su amigo Panteón, quien de antemano les da las gracias por las toneladas de correos electrónicos que me mandan cada día... claro que el 50% son peticiones, el 30% son quejas, otro 15% son mails cadena y el porcentaje restante son para que les pague lo que les debo. Bueno, dentro de esas peticiones me han llegado varias preguntas acerca del clásico juego de SNK, Art of Fighting; así que no demoraré más en responder varias dudas y de paso, ayudarles a que lo disfruten más, pues créanme que es un estupendo juego que bien vale la pena recordar y darle nueva vida. Sé que no es tan impresionante como un **Killer Instinct** o un **Capcom Vs SNK 2**, pero créanme que es muy divertido también.

¿Por qué es tan bueno?

Durante mi vida como videojugador he conocido a todo tipo de personas que tienen distintas opiniones sobre los juegos de pelea; hay quienes no aceptan nada que sea innovador y se quedan contentos con títulos que simplemente consistan en dar golpes y saltar. Otros por su parte, prefieren que un juego les ofrezca algo que los demás no tengan, así pueden ver si realmente son tan hábiles como creen. En mi opinión, todos los juegos ofrecen algo, pero pocos son los que tratan de darte un gamepay en donde el riesgo de perder es tan alto, y éste es el caso de **Art of Fighting**.



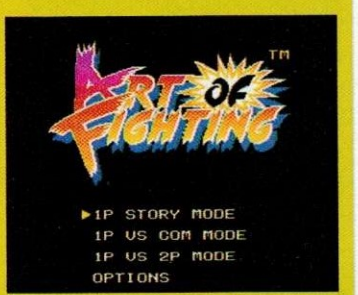
Diez personajes en total, pero cada uno de ellos tiene su estilo y carisma.

La razón de esta afirmación es simple: en este juego hay muchos elementos que te obligan a ser agresivo, a no bajar la guardia y no puedes cazar o trabar como en otras series más populares. Algunos de estos detalles son que puedes detener (con el debido tino) los poderes de tus oponentes con un golpe o patada, muy al estilo de un parry; también hay movimientos muy rápidos que no se esquivan tan fácilmente, y por último, para lanzar un poder o ejecutar un ataque especial, necesitas tener la energía suficiente para hacerlo; de manera que tendrás que estar cargando continuamente en medio del round. Fuera de que esto sea una molestia, es una forma de que no te la pases lanzando poderes sin cesar y te arriesgues a pelear como se debe.

Estos detalles pronto se convirtieron en estándares comunes en los videojuegos, al grado de que cargar poder fue parte fundamental en las primeras entregas de la serie **KOF**; adicionalmente, cabe mencionar que este juego innovó por manejar un alejamiento y acercamiento de la cámara de acuerdo al movimiento de los personajes, al igual que el constante daño que sufre tu peleador al ser golpeado.

La adaptación para SNES no tuvo grandes cambios en relación a las versiones Americana y Japonesa; gozan de los mismos elementos, personajes y detalles que la hicieron grande. No dudes en comprarlo si tienes la oportunidad.

El estilo de juego es muy diferente al de otros títulos.



Como siempre, la versión casera tiene más opciones.

El universo de SNK

Antes de pasar a otra cosa, me gustaría hacer notar que uno de los atractivos principales de este juego es que tiene conexión directa con la serie **Fatal Fury** –otra de mis sagas favoritas–; los eventos de **Art of Fighting** pasan aproximadamente diez años antes que los de **Fatal Fury**, y es el malvado **Geese Howard** quien de cierta forma, une estas dos series en su obsesión por dominar la peligrosa ciudad conocida como **South Town**. Ojo, no deben olvidar que la serie **The King of Fighters** es totalmente aparte realmente y no se puede considerar como canónica en el universo **AoF/FF**, pues ahí se juntan los personajes sin importarles el paso del tiempo, ni nada por el estilo.

MOVIMIENTOS DE DESESPERACIÓN

A continuación les daré todos los movimientos de desesperación de cada personaje del juego. Recuerda que debes tener poca vida y mucha energía para hacerlos. Si los dominas, podrás voltear la marea y acabar con tu adversario cuando creía que ya te tenía vencido. Ojo, ten cuidado, pues es fácil que te dejes pegar por querer terminar un round con uno de éstos poderes; mejor vete a la segura y úsalos sólo en el momento que su nombre mismo lo indica o podrías perder un round por querer lucirte.

RYO SAKAZAKI
Abajo, Diagonal, Adelante, Golpe + Ataque Fuerte

ROBERT GARCÍA
Abajo, Diagonal, Adelante, Golpe + Ataque Fuerte

RYUHAKU TODOH
Atrás, Diagonal, Abajo, Diagonal, Adelante, Golpe + Ataque Fuerte

JACK TURNER
Atrás, Diagonal, Abajo, Diagonal, Adelante, Ataque Fuerte

LEE PAI LONG
Adelante, Atrás, Diagonal, Adelante, Golpe

KING
Abajo, Diagonal, Atrás, Adelante, Patada + Ataque Fuerte

MICKEY ROGERS
Adelante, Abajo, Diagonal, Adelante, Patada+ Ataque Fuerte

JOHN CRAWLEY
Diagonal Abajo/Atrás (2 segundos), Adelante + Ataque Fuerte

MR. BIG
Adelante, Atrás, Diagonal, Abajo, Diagonal, Adelante + Golpe

MR. KARATE
Abajo, Diagonal, Adelante, Golpe + Ataque Fuerte

El arte de pelear

A continuación les daré un par de consejos para poder dominar este juego; deben recordar que la práctica lo es todo, y que algunas de éstas técnicas no sirven de nada sin una buena planeación. A mí en lo particular me han sido de gran utilidad, pero hay que saber en qué momento y hasta qué grado es válido usarlas; no olvidemos nunca que hay un código de respeto y honor que nos exige ser los mejores, aún si perdemos. ¿Cómo se logra ser el mejor? Disfrutando el juego, aprendiendo de los errores y sin enojarse. De la práctica y las derrotas es donde vamos forjando nuestras verdaderas habilidades, así que ponte las pilas.

Golpe bajo

No, no es como el de **Johnny Cage** en el primer **Mortal Kombat**, se trata de una técnica que sirve sólo en la versión de SNES que consiste en saltar hacia el oponente controlado por el CPU y darle una patada justo en el último momento para golpearle las rodillas o las espinillas. Por alguna razón, el CPU nunca pone defensa abajo en esta situación, lo cual te da una ventaja significativa cuando juegas solo. Eso si, lo recomiendo sólo en casos desesperados, pues sería muy poco honorable que vencieras al enemigo usando solamente esta técnica, ¿no crees?

Ventaja inmediata

Justo después de derribar a tu oponente, marca la burla rápidamente para que le bajes un poco de su energía; si repites esto una vez más, podrás tener esta ventaja y atacarlo con un par de poderes antes de que el oponente pueda volver a recuperar su espíritu. Esto es muy útil después de la técnica del golpe bajo o bien, cuando el oponente está mareado; pero es inservible contra los dos jefes del juego: **Mr. Big** y **Mr. Karate**, pues cargan su energía de manera casi inmediata.

Hao Ken

Es sumamente recomendable que desde el primer Bonus consigas este poderoso movimiento, pues les baja hasta la sonrisa a tus oponentes si es conectado de forma adecuada. Para lograrlo debes repetir la secuencia Adelante, Atrás, Diagonal, Abajo, Diagonal, Adelante + Golpe. Te recomiendo que lo marques tan pronto como el anterior impacte el blanco para que no pierdas tiempo. La mejor manera de usarlo en combate es lanzarlo justo después de derribar a un oponente.

El último recurso

Este poder fue el que originó el apodo coloquial (muy usado en las farmacias) de "el quinto", pues la mayoría no sabían hacer el Uppercut y pensaban que **Ryo y Robert** sólo tenían cuatro poderes, dando como resultado que a este súper movimiento se le llamara de esta forma en el lenguaje de farmacia. A diferencia de la versión de Arcadia; en la de SNES todos los personajes cuentan con su propio movimiento de desesperación, el cual además de ser muy poderoso y bajar una gran cantidad de vida, es muy espectacular. Para lograrlo debes tener tu vida con menos del 25% (guíate por la foto de tu personaje) y tu barra de energía llena; dominar estos ataques es de vital importancia, pues si no lo haces tú, el oponente lo hará...

Deteniendo poderes

Mi último consejo es que aprendas a dominar esta técnica, la cual es muy arriesgada, pero que vale la pena utilizarla, pues te dará una ventaja enorme y te salvará la vida en más de una ocasión. Si mides bien el momento, podrás detener hasta un Hao Ken con una patada; el secreto es que lances tu ataque con un poco de anticipación para que el poder se estrelle justo en la parte delantera de tu pie o puño; así lo nulificarás. Primero inténtalo con la patada y luego con el golpe; pero te recomiendo que uses los pies para los poderes grandes y un puño agachado para los poderes normales.

¿Harto de pelear?

Un detalle que bien vale la pena mencionar es que es más que obvio que **Ryo** es sumamente parecido al personaje insignia de **Street Fighter**, tanto en el nombre, su forma de vestir y pelear. Debido a esta situación, Capcom decidió crear un personaje para parodiar a **Ryo** y a **Robert**; dando resultado a **Dan Hibiki**, quien además de tener varias similitudes con los héroes de **AoF**, es muy presuntuoso y sus movimientos no son exactamente poderosos y/o útiles. De hecho, una de sus frases en **SFA3** dice: "I hate the art of fighting, but i wanna be the King of fighters!", la cual es una obvia referencia a los juegos de SNK.

Para rematar, es curioso que **Dan** se parece mucho al actor Steven Seagal, quien ha sido criticado por la falsedad de movimientos en sus películas; vaya, ¡ni siquiera se despeina!

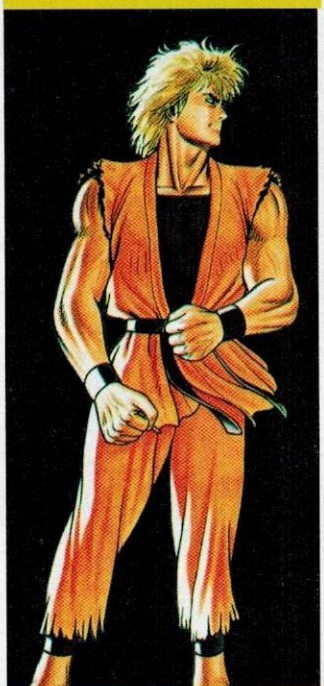
Game Over

Por ahora hemos llegado al final; no se olviden de practicar mucho, pues bien vale la pena que se reúnan entre cuates y familiares a jugar los viejos clásicos una vez más; así recordarán viejos tiempos y se divertirán con los buenos juegos del ayer. Art of Fighting es uno de mis juegos de pelea favoritos, lo malo es que luego es difícil encontrar jugadores que no le teman a competir en algo que no sea tan nuevo... Recuerda que me puedes escribir a la dirección de nuestra revista o a: panteon@clubnintendomx.com para que me hagas llegar todas tus dudas, quejas, comentarios y demás; ¡hasta la próxima!

El Príncipe y el mendigo...

Los dos héroes del juego son una pareja muy diferente; uno viste harapos y pelea descalzo, mientras que el otro come caviar relleno de faisán; no obstante, su valor -no monetario- es lo que cuenta, ¿o no?

ROBERT GARCÍA
Se parece a Steven Seagal, pero tiene más dinero.

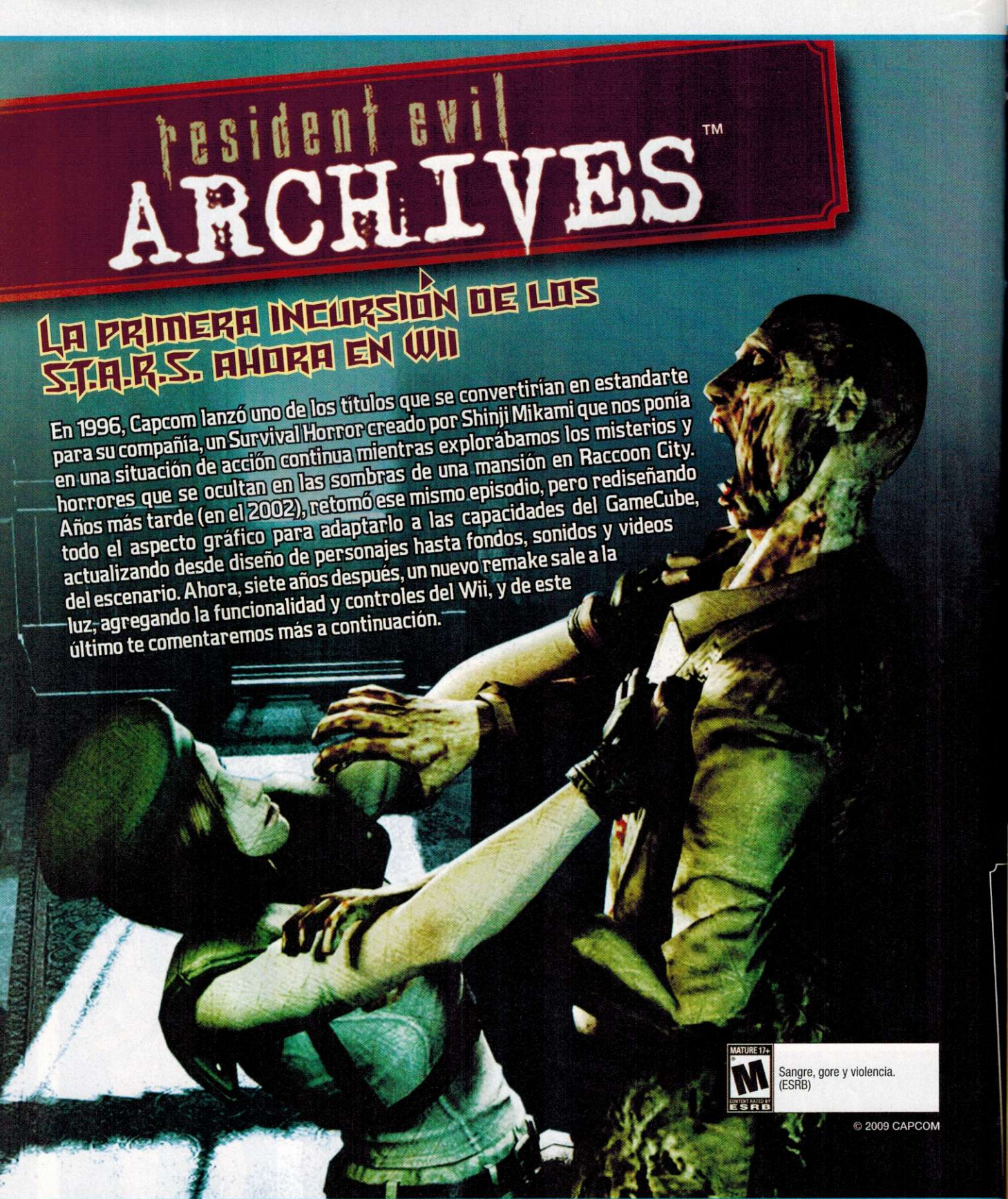


RYO SAKAZAKI
El hambre es canija, pero más **Ryo**, que se la aguanta.

resident evil ARCHIVES™

La primera incursión de los S.T.A.R.S. ahora en Wii

En 1996, Capcom lanzó uno de los títulos que se convertirían en estandarte para su compañía, un Survival Horror creado por Shinji Mikami que nos ponía en una situación de acción continua mientras explorábamos los misterios y horrores que se ocultan en las sombras de una mansión en Raccoon City. Años más tarde (en el 2002), retomó ese mismo episodio, pero rediseñando todo el aspecto gráfico para adaptarlo a las capacidades del GameCube, actualizando desde diseño de personajes hasta fondos, sonidos y videos del escenario. Ahora, siete años después, un nuevo remake sale a la luz, agregando la funcionalidad y controles del Wii, y de este último te comentaremos más a continuación.



MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

Sangre, gore y violencia. (ESRB)

© 2009 CAPCOM

GAMEPLAY ★★½ GRÁFICOS ★★½ SONIDO ★★★ DIFICULTAD ★★½ HISTORIA ★★½

RANKING CN 8.5

Compañía: **Capcom**
Desarrollador: **Capcom**
Categoría: **Survival Horror**

1

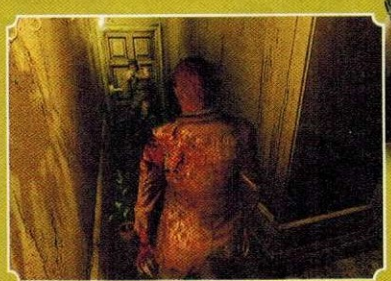
Los muertos caminan en Raccoon City

La historia ya es bien conocida por los fans, una oleada de crímenes sin resolver (y con características fuera de lo común) se están desarrollando en Raccoon City; durante varios días, han aparecido varios cuerpos víctimas de supuestos ataques animales, pero los hechos hablarán más tarde de algo peor que un tigre o un oso sueltos. Sin alguna pista que los lleve a descubrir qué ocurre en el pueblo, la policía de Raccoon, cuando un grupo de reconocimiento (Bravo Team) vaya a hacer sus averiguaciones se encontrarán con un territorio hostil; en las sombras, un grupo de figuras humanas y caninas los aguarda, pero su grado de peligrosidad no es a lo que ellos están acostumbrados en sus misiones de investigación y rescate. El helicóptero de la unidad se desploma sin razón aparente en los bosques de la Arklay Mountain y desde entonces... no se ha vuelto a recibir contacto alguno de su parte. Poco después, otro grupo especial es enviado a investigar qué ha ocurrido (cómo un escuadrón de expertos en combate desapareció del radar), ellos son el Alpha Team... pero su destino será incierto cuando descubran la verdad que acecha en la oscuridad.

El Alpha Team es la división de Umbrella para tácticas especiales y misiones de rescate, cuenta con miembros entrenados en todas las áreas, con dominio en situaciones de alto riesgo y capaces de enfrentar cualquier problema que sobrepase los límites de la policía local. Algunos de sus miembros son: **Chris Redfield, Jill Valantine, Barry Burton y Albert Wesker.**

Misión: sobrevivir a la pesadilla

El juego inicia justo al entrar a una enorme mansión al centro del bosque (para este punto ya debes contar con un personaje, ya sea **Chris Redfield o Jill Valantien**), donde los sobrevivientes entran para resguardarse de los doberman mutantes y tratar de encontrar a los miembros del Bravo Team. Sin embargo, no pasará mucho tiempo cuando te des cuenta de que el lugar está repleto de zombis, muertos vivientes sedientos de aniquilar a quien tenga la mala suerte de topárselos en su camino. Tu misión (además de sobrevivir) es investigar cada detalle de la aterradora mansión que, por cierto, cuenta con un sinfín de sistemas crípticos y de seguridad para entrar a diferentes áreas, ya sea llaves con figuras decorativas, acertijos u otros elementos que te mantendrán ocupado mientras el sonido de la noche hace presa a tus sentidos.



¿Sabías que?

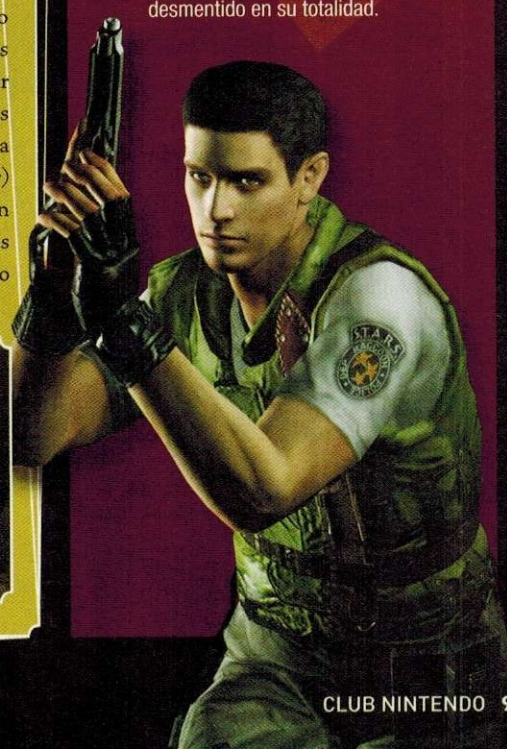
Comer plantitas es muy saludable, más si las sabes combinar

1. La franquicia de **Resident Evil** ha vendido más de 40 millones de copias alrededor del mundo desde su lanzamiento y luego de más de una década… sigue vigente ante los fans.

2. Ya puedes encontrar la novela basada en los acontecimientos de **Resident Evil 4** llamada "Los Iluminados", además de otra que sigue la línea de **Umbrella Chronicles.**

3. La cuarta cinta de acción viva estará (si nada se interpone) lista en el 2010; en ella se continúa la historia de **Alice** (Milla Jovovich) en busca de respuestas sobre el virus que atacó la ciudad; además se rumora que será el turno de **Leon S. Kennedy** de entrar en acción.

4. Por mucho tiempo se rumoró que **Resident Evil 5** llegaría a la consola de Nintendo, pero ya se ha desmentido en su totalidad.



Zombies ate my... Partners?

Gran parte del equipo Bravo fue atacado por zombis de diferentes categorías, unos simples y otros mutados de animales o alterados genéticamente para crear al soldado perfecto, un arma biológica que Umbrella denomina: **Tyrant**. Si eliges a Jill, ella es experta en el uso de las ganzúas (arte de familia, pues su padre era ladrón) y tu personaje de soporte será Barry Burton, mientras que **Chris** es más resistente pero se verá limitado en *slots* para transportar objetos; él tendrá como apoyo a **Rebecca Chambers**, la doctora del **Bravo Team**.

Con **RE Archives**, Capcom pretende recrear la línea principal de la franquicia, con la cualidad motriz del Wiimote y Nunchuk, adaptándose a ciertos movimientos como ocurrió también en el Nintendo DS, donde usabas el *Stylus* para mover el cuchillo. Esta entrega sólo incluye el primer **Resident Evil** con los nuevos cuartos, áreas, ítems y criaturas que se incluyeron en el GameCube; posteriormente veremos (por primera vez) la recreación gráfica y de *gameplay* para las siguientes entregas, pero por ahora no se ha comentado si será en este año o en los próximos.

Resident Evil es una pieza de colección, habrá momentos en que no haya enemigos a la vista, pero la atmósfera lúgubre y la incertidumbre te mantendrán en alerta a cada paso; además, los zombis te sorprenderán desde lugares por donde menos te lo esperas, provocándote uno que otro brinco y que sientas los latidos de tu corazón como si los tuvieras en tus manos.

El resurgir de los muertos

El legado de los muertos vivientes

Ya van varios *remakes* de este juego, incluso recordamos uno que se planeaba para el GB Color la prometedora adaptación del éxito de consola casera, con sus pertinentes limitaciones iba a ser un regalo excelente para los fanáticos de Mikami. Sin embargo, el proyecto se enfrió tanto que cambiaron de temática, diseño y nombre, para dar paso a **RE Gaiden**, la primera entrega portátil de la serie que no llegó a América; allí, el personaje a controlar era **Barry Burton**, quien debía encontrar a **Leon S. Kennedy** y en el inter, destruir a otra arma biológica creada por Umbrella. Con sus obvias carencias, resultaba en algo entretenido y aceptable para los estándares de la franquicia, esperemos que algún día recapaciten y aunque sea lo pongan como un bonus en la compra de otro título o incluso en las descargas de NDSi.

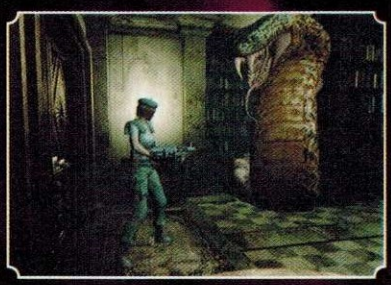
De igual forma (y sin contar la adaptacíon del 2002 para el Nintendo GameCube), Capcom decidió lanzar hace unos años **Resident Evil Deadly Silence**, haciendo alusión al "DS" por la plataforma portátil de nueva generación. Allí se concibió una nueva recreación de los eventos ocurridos en la mansión (**Resident Evil**), conservando los mismos modos del original y agregando un par de nuevos para jugadores avanzados que quieran revivir y explorar (con detalles alternos) los rincones oscuros del juego; además, por si fuera poco, se incluye un modo *multiplayer* tipo *deathmatch* para cuatro jugadores, eso sí, cada uno con su tarjeta de NDS. En fin, a pesar de los varios "relanzamientos" parece no perder gusto entre los fans.

Recuerda que aunque no tengan piernas, podrán perseguirte por todos lados.

Enfrenta tus peores miedos

En diferentes partes de la mansión, encontrarás armas y municiones para enfrentar a los no muertos, aunque también podrás hacer uso de tu cuchillo para quitarte de encima a esas criaturas cuando quieran morderte el cuello. Habrá incluso lanzagranadas y escopetas, necesarias para aniquilar a las criaturas mutantes como los **"Hunters"**, que son un tipo de lagarto infectado con el virus creado por Umbrella y causante de la mutación general. También encontrarás tiburones, serpientes, cuervos (a excepción del que trabaja en la revista) y toda clase de bestias que podrían mandarte a la lona de un solo golpe.

Ahora bien, el juego no es muy extenso e incluso puedes terminarlo en poco más de dos horas si ya tienes cierta experiencia, pero aun así tiene una excelente puntuación en *replay value*, porque dependiendo de tus acciones o decisiones podrás conseguir uno de los 10 finales diferentes, algunos dramáticos y otros más heroicos. Te recomendamos checar cada lugar de la mansión, para encontrar todos los objetos, terminar la aventura en el menor tiempo e investigar cuáles son las decisiones que afectarán tu desarrollo dentro de la mansión. Aspectos como la caja para guardar tus ítems y hallarlos en puntos clave del juego o la máquina de escribir se conservan para mantener la sensación del juego.



En conclusión

Con este *remake* es definitivo que **Resident Evil** se considera uno de los juegos más populares y rentables por parte de Capcom y ahora que incluye la nueva forma de controlarse con el Wiimote y Nunchuk,- parecido a una mezcla entre lo ocurrido en **Resident Evil 4** y la forma de manejarse con el *Stylus* en el Nintendo DS. Gráficamente no se notan variaciones con respecto a la versión de Nintendo GameCube, quizá no sea un factor prioritario (para esta entrega) pero por supuesto que nos hubiera encantado que rediseñaran algunas partes del juego para darle variedad a quienes ya lo conocen. En general, el **Resident Evil Archives** es un gran juego que pronto se convertirá en un verdadero ítem de colección para los fans de la serie de zombis.

Los expertos comentan

Master

Para todos aquellos que no han tenido oportunidad de jugar la primera parte, Capcom les da la posibilidad de hacerlo mejor que nunca, ya que este nuevo título conocido como Archives, usa las ventajas del mando de la consola para que la experiencia sea mucho más intensa. A pesar de que se trata de un remake, debemos decir que el trabajo gráfico es bueno, se han pulido detalles de la versión de Nintendo GameCube como las texturas de los protagonistas, ahora lucen más reales. Lo único que sí le critico es el hecho de no incluir extras nuevos una vez que completas la historia.

Crow

Desde más de una década soy fan de la serie y sí, compré el de NDS y la recreación de GameCube por la innovación gráfica, y en esta ocasión me llama la atención la forma de jugarse a través del Wiimote, digamos que sería un "New Play Control" si esa línea no fuera exclusiva de títulos de Nintendo. ¿Realmente vale la pena? Para quien no lo haya jugado, definitivamente y para quien ya lo termine hasta con los ojos cerrados y una mano atada a la espalda, será una experiencia distinta en *gameplay* que será próximamente complementada con **Resident Evil 0.**

Panteón

Si te gustó el ***remake*** de la primera entrega que salió para el Nintendo GameCube, simplemente no puedes dejar de checar este "remake del remake" que tiene muchas mejoras y opciones nuevas en relación con las versiones anteriores. Si por alguna razón no tuviste la oportunidad de vivir la experiencia tan impactante de entrar en la mansión más peligrosa de los videojuegos, deja de deambular como zombi y corre a comprar esta increíble aventura llena de terror, emoción y horrores sin fin. Lo mejor de todo es que aun los veteranos de la serie tendremos más de una sorpresa… créanme.

ÚLTIMA PÁGINA

LOS MEJORES TÍTULOS DE NINTENDO ESTÁN POR LLEGAR

Muchas sorpresas nos dejó esta Electronic Entertainment Expo (que ahora se llevó a cabo los primeros días de junio), además de una amplia lista de títulos para ambas consolas de Nintendo. ¿Cuál fue tu favorito? Envíanos tus comentarios para saber cuáles captaron tu atención tanto de Nintendo como de los demás licenciatarios. Mientras tanto, te dejamos con un avance de lo que verás en nuestra próxima edición, que incluirá reseñas de los mejores títulos a estrenarse y, sobre todo, tus secciones favoritas como **Dr. Mario**, Control de los profesionales, Arcadias y muchas otras más. ¡Nos vemos en agosto!

Star Wars: The Clone Wars Republic Heroes (Wii)

La guerra en contra de los separatistas está más fuerte que nunca, el poder del lado oscuro crece mientras los maestros Jedi **Anakin Skywalker** y **Obi-Wan Kenobi** luchan incansablemente al lado de los **Clone Troopers**; de hecho, ahora será posible que controles a alguno de los maestros **Jedi** o de los poderosos capitanes clon como **Rex**. La historia será completamente nueva y comprenderá el lapso entre la primera y segunda temporadas de la serie animada. Nuevos retos, más acción y enemigos creados con tecnología avanzada que serán dignos rivales para ambos maestros **Jedi**. Por supuesto, las misiones pueden ser jugadas de forma individual o en el modo cooperativo para hacer equipo con uno de tus amigos y así, juntos, luchar con todas las fuerzas en contra del **conde Dooku**.

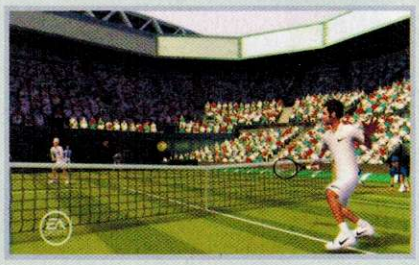
Metroid Prime Trilogy (Wii)

© 2009 Retro Studios

Los dos primeros títulos aparecieron en Nintendo GameCube mientras que el complementario llegó en directo para el Wii, cada uno cuenta con sus propias diferencias a pesar de que los tres fueron desarrollados por Retro Studios, pero ahora será el momento de unificar estilos y formas de control o *gameplay*, pues Nintendo lanzará un paquete especial que incluye los tres títulos de la serie **Prime**. Los juegos están completos con cada una de sus opciones y realmente se siente un cambio benéfico al controlar las acciones a través del Wiimote y Nunchuk, así que si te los perdiste, esta es tu oportunidad de jugarlos antes de que llegue el esperado **Metroid Other M**.

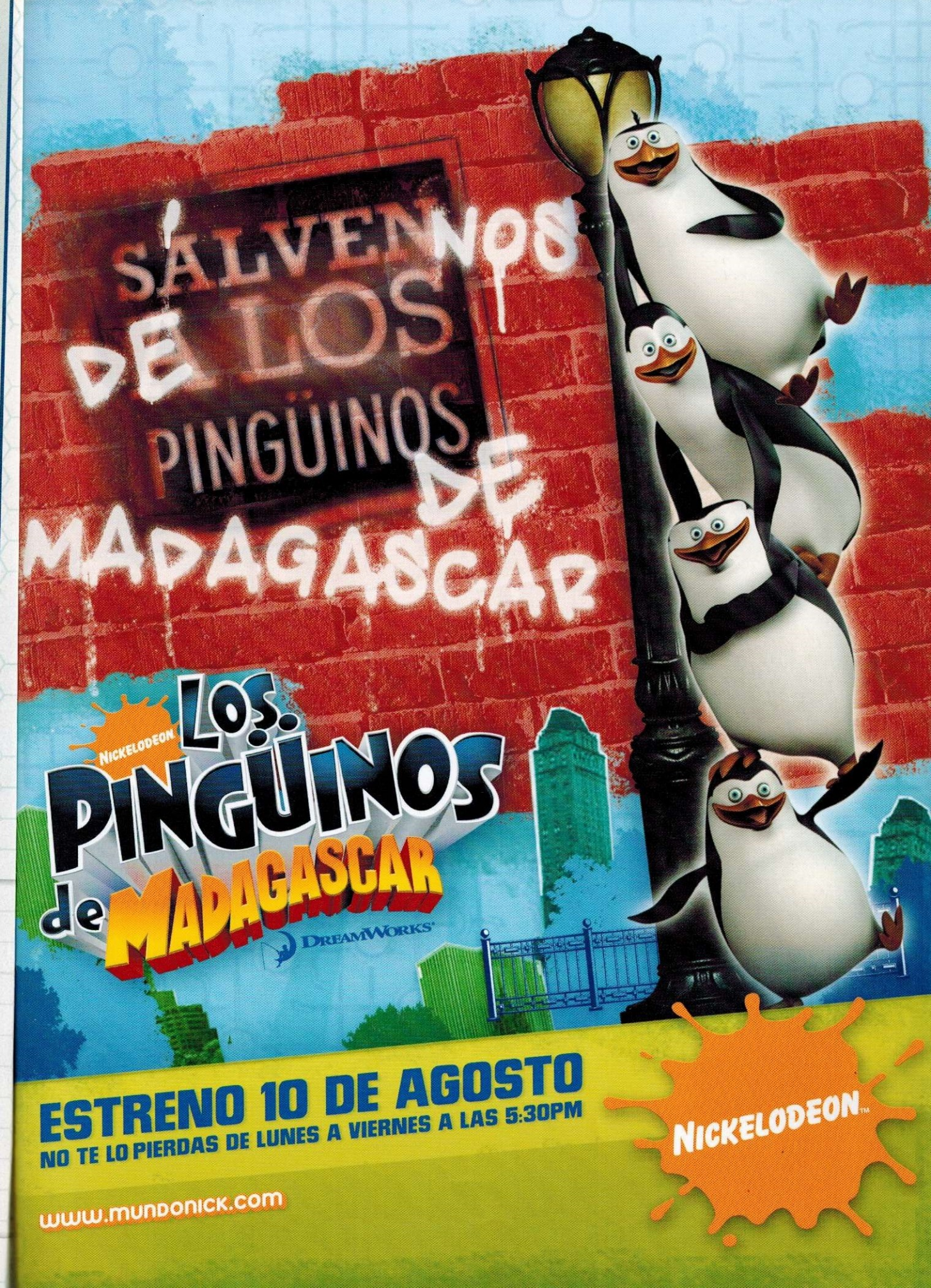
EA Grand Slam Tennis (Wii)

Para no limitarse en futbol soccer o americano, la compañía Electronic Arts se puso a trabajar duro en un nuevo título para Wii, **Grand Slam Tennis**, el cual será todo un agasajo para los amantes del deporte blanco, pues además fue desarrollado pensando en la plataforma de Nintendo y en cómo trabaja en conjunto con el Wii Motion Plus. Además, podrás participar en cada uno de los torneos de forma individual o conectarte a la red Wi-Fi para competir con alguno de tus amigos sin importar en dónde te encuentres y, por si fuera poco, cada una de tus victorias se sumará al ranking nacional del juego, así que de ti depende poner tu bandera en lo alto del top de **Grand Slam Tennis**.



G.I. Joe: The Rise of Cobra (Wii/NDS)

Luego de varios años de inactividad, el grupo de **G.I. Joe** cobra nueva fuerza apoyándose en el estreno de su primer largometraje con actores reales que se estrenará este mismo verano; y para ampliar la emoción de los soldados en contra de la armada de Cobra, encontrarás adaptaciones del filme para Nintendo DS y Wii. En el siguiente número te comentaremos sobre ambos juegos; además, daremos un recorrido por el pasado de **G.I. Joe**, desde las caricaturas y cómo fue que se convirtió en un ícono con más de 45 años de existencia que incluso diera como origen el término "figura de acción". Para enfrentar la misión, hay 16 personajes, cada uno con habilidades y armas únicas o especiales.


¡SALVEMOS
DE LOS
PINGÜINOS
DE
MADAGASCAR
NICKELODEON
LOS
PINGÜINOS
de MADAGASCAR
DREAMWORKS
ESTRENO 10 DE AGOSTO
NO TE LO PIERDAS DE LUNES A VIERNES A LAS 5:30PM
NICKELODEON
www.mundonick.com

EL 3 DE JULIO LLEGAS
AL MÁXIMO NIVEL EN TU TV
DISNEY XD SM
EN TV. INTERNET.
EN TODOS LADOS.
DisneyXD.com.mx
Canal 311 de SKY, 304 de Dish y en tu sistema de cable local
©Disney